

JÁTÉK CD-ROM MULTIMÉDIA PROGRAMOZÁS TESZTEK

# CSÉX MAGAZIN

II.ÉVF. 10.sz. 1995.  
OKTÓBER 244 FT



KONDÁKOR



# PC-X

## október

### Metamorfozis

Most már bevallhatjuk, hogy szeptemberre terveztük a Nagy Átalakulást. Megérte várni rá, nem? Alaposan átdizájnoltuk az egész lapot, persze a jól bevált alapokat nem bántottuk, ámbar pilométerünket nem kerülhette el a vész. A rovatok is összekuszálódtak egy picinykét, bár ha jobban belegondolunk, nevezhetjük „újrarendezésnek” is. A Demozóna most abszolút szünetel – egyrészt azért, mert szerzőink eltávoztak az élők sorából (killed 'dem all), másrészt azért, mert sokkal fontosabb híreknek szenteltük az oldalakat. Ez persze még nem jelenti azt, hogy megszűntetjük, csak hogy pihen – nem voltunk megelégedve vele. Ígérjük, hogy újraszervezzük, és jövő hónapban újrastartol! A Karácsonyi Láz is megkezdődött már a játékipiacon – ennek első jele, hogy az ECTS kiállításról 32 kilónyi prospektussal és CD-vel jöttem haza. Pályázataink és ajándékaink több tonnával nyomják a szerkesztőség padlóját – alaposan böngészd át az újságot, mert rengeteg nyereség vár rád Karácsonyig. Közben a CD-X No.2 is készülget, október első hetében jelenünk meg vele a Compfairén. Gyertek el mind október 10-14 között az A pavilon 312/2 standjára, ahol eddig sohasem látott kedvezményrel, fantasztikus ajándékokkal, utolérhetetlen Zsákba PC-X-szel, bajnokságokkal várunk mindenkit! Szegény Csilla majd megőrült tavasszal a „görögóra” jelszótól; most gondolkodj egy kicsit, és Kréta görög nevét mondd neki. Szerintem demo CD-eket fog osztogatni örömeiben...

- 4 Hotline News – Hírek innen-onnan
- 6 ECTS hírek – Karácsonyi Láz
- 8 Jungle Book – a Disney újra itt van
- 9 Pitfall '95 – az első játék Wing5 alá
- 10 Phantasmagoria – hét CD-n!
- 12 Lords of Midnight – jobbnak reméltük
- 13 Kingdom – grafikus kalandjáték
- 14 Pinball Illusions – végre PC-n is
- 18 Orion Conspiracy – SVGA űrkaland
- 20 Dungeon Master II – a végigjátszás
- 22 1830 – a Railroad Tycoon utódja

- 23 Tipp-Top – e havi tipp: One Must Fall
- 24 1944 – Across the Rhine
- 26 Sim Tower – a pokolian jó torony
- 27 Dr. Drago's Madcap Chase
- 28 Páncélozott szitakötők – szimulátorteszt
- 30 Star Wars – nyerd meg a trilógiát!
- 31 Film és video – moztippek októberre
- 32 Music City – Gyu bácsi CD-kedvencei
- 34 MS Julia Child – konyhatündéreknek
- 35 MS Schoolbus – séta az űrben
- 36 Publisher '95 – az új kiadványszerkesztő
- 37 Windows '95 – felhasználói szemmel
- 38 Virtual Reality – sisakok és Doomok
- 40 A kelták titka – az ír népzeneről
- 41 InterNET – behálózó
- 42 Aréna – kérdések és pofonok
- 43 Dr. MIDI – midizés Wing5 alatt
- 46 HW Depo – ügyes-bajos BLOS
- 48 A Sampler – világvevő mintavevő
- 49 CDi – interaktív Philips találmányok
- 52 Corel 6.0 – most már csak Wing5-tel fut
- 54 3D Studio – Kaiser Péter effektmester
- 56 Multimédia – videozik a PC
- 57 MultiABC – Apu, vegyél multimédiát!
- 58 3D Anim pályázat – óriási nyeremények!

Következő számunk 1995. október 30-án, hétfőn jelenik meg.

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta  
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.  
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató  
Címlap: Kondákor László  
Felelős szerkesztők: Bognár Ákos (Mr. Chaos)  
és Turcsán Tamás Péter (Shy)  
A harmadik: Iván Csilla, a lapot tördéli: Sűti  
Friss hús: The Richfielder  
A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.  
Postacím: 1536 Budapest, Pf. 386  
Telefon: 156-0337, 156-2967, 156-8291, 156-3211/259  
Telefax: 156-9773, E-mail: PC-X@IDG.HU  
Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon,  
valamint átutalással az IDG

MKB 203-28016-7007 pénzforgalmi jelzőszámra.  
Ára: 244 Ft, fél évre 972 Ft, egy évre 1944 Ft.  
Hirdetésvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség  
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.  
Felelős vezető: Szilágyi Tamás  
A megrendelés száma: 95.0391  
HU ISSN: 1218-358X  
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.,  
a Hírker Rt., az alternatív terjesztők  
és a számítástechnikai szaküzletek  
A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása  
csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések  
tartalmáért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.  
Design copyright by Shy & Mr.Chaos

 IDG  
HUNGARY





## Magyarázzuk a bizonyítványunkat...

Úgy gondoljuk, érdemes egy-két szót szólni a megújult pilométerről (bár megváltozott, nevezzük csak pilométernek). Mostantól kezdve advanced és enhanced pilométerünk van, tehát kifinomult szolgáltatásokkal ad információt az adott játékról. A program nevén és kiadóján (esetleg magyarországi forgalmazóján) kívül tartalmazza az eddig is közreadott hardver igényt, és hogy milyen operációs rendszeren fut (egyre több Windows 95-ös játék jelenik meg, így ezt is fontosnak tartjuk). A felfelé és lefelé mutató hüvelykujj (™ Roman Empire, © Julius Caesar) a játék mellett és ellen szóló érveket sorakoztatja fel. A jobb-alsó sarokban található barométer (akarom mondani, pilométer) az eddigi százalékos értékelést egyszerűsíti le: 1-5-ig díjazzuk a tesztelt játékokat. Ha írónknak nagyon tetszett a game, PC-X TOP feliratot is találsz – ez a PC-X „nagyon ajánljuk” kategóriája.



### PROGRAM NEVE KIADÓJA

DX-66, 8 MB RAM, 7 MB  
HARD DISK, SB 16, GUS, MS  
MOUSE, DOS 6.0, WIN 95

JÓ HANGEFFEKTUSOK, SZÉP  
GRAFIKA, JÓ JÁTSZHATÓSÁG,  
TECCIK A DIZÁJN

NAGYON LASSÚ A CD-  
ROM KEZELÉSE,  
NEM JÁTSZHATÓ  
CD NÉLKÜL

PC-X TOP

Majdnem mindent megváltoztattunk a lappal kapcsolatban, de jól bevált játékaikat természetesen nem bolygatjuk. Így hát lássuk, mit hoz a PC-X elő-Mikulás. A 26. oldalon a Sim Tower-ről írunk, itt egy Sim Cityt nyerhetsz. A Filmrovatban írunk a felújított Star Wars trilógiáról – sok-sok Star Wars-os nyeremény vár rád, ha helyesen felelsz. Emellett persze egy halom filmes ajándék is leselkedik rád. Aztán ott a Music City, ahol Gyu bácsi szatyrából

bukkanak elő CD-k, kazetták. A 46. oldalon HW játékaunk második fordulójához érünk, az 58. oldalon pedig 3D animációs pályázatunkról olvashatsz. Remélhetőleg

## Egy kis játék...

feltűnt, hogy néhány centivel lejjebb demopályázatunk felhívása olvasható, hát olvasd és programozz, küldd be és nyerd (akár egy mosógépet is!!!)

Még egy játékoskára van hely, ezúttal egy picit gondolkodtatóbb lesz, mint általában. A helyes beküldők között vadonatúj játékok demo CD-it sorsoljuk ki!

A feladat: számold össze, hány névelőt találsz ezen az oldalon, szorozd meg az eddig megjelent PC-X Magazinok számával (ezt is beleréve), oszd el az élet értelmével (segítünk: 42)+6. Az eredmény nagyjából kiadja Csilla életkorát (egy bizonyos részét). Plusz-mínusz 5 évet elfogadunk!

# DEMOPÁLYÁZAT!

## VISSZASZÁMLÁLÁS MEGINDULT, MÁR CSAK EGY HÓNAP VAN HÁTRA A DEMOK BEKÜLDÉSÉIG!

Csak emlékeztetőül a PC-X Demopályázatáról: a beküldött remekművek a decemberben megjelenő CD-X-en kapnak helyet. Ezért tehát a legkésőbbi határidő, mikor elfogadjuk a demokat: 1995. november 15. A CD-X mellett minden olvasónk kap egy szavazócédulát, amelyen értékelheti a három legjobb demot, introt, zenét vagy 4K introt. Emellett természetesen „szakértő zsűri”, azaz a szerkesztőség és cool barátai is megvizsgálják az anyagokat, majd ennek megfelelően hirdetünk eredményt február környékén. A versenyre bárki nevezhet, aki tudomásul veszi a felsorolt feltételeinket, és persze akinek a műve legkésőbb 1995. november 15-ig beérkezik! **Íme a négy kategória:**

1. DEMO COMPO – MAXIMUM 4MB HOSSZÚ, DX2-66-ON TESZTELJÜK, ISMERNIE KELL AZ ELFOGADOTT HANGKÁRTYÁK EGYIKÉT
2. INTRO COMPO – MAXIMUM 64K HOSSZÚ KREÁLMÁNY
3. MUZAX COMPO – MOD, S3M, XM, MAXIMUM EGY MEGÁS ZENEFILÉ-OK
4. 4K INTRO COMPO – TISZTA KÓD, NO MUSIC PLEASE!

Alapkövetelmény, hogy minden mű saját készítésű legyen – a hamisítókra kegyetlenül lesújtunk! Digitalizált, scannelt részleteket – logikus – nem díjazunk! Nem kell kivágnod semmit, csak egyszerűen felmásolnod a „pályaművet” egy (vagy több) lemezre, mellékelned a csapat (vagy „egyéni vállalkozó”) nevét, elérési útvonalat, telefonszámot, instrukciókat – ha vannak –, és elküldened a címünkre: **PC-X MAGAZIN, 1536 BUDAPEST, PF. 386.** Tudjuk, hogy nem szokványos a kér(d)és, de azért bedobjuk: ha úgy gondoljátok, szívesen vesszük, ha a forráskódot is felajánljátok a közösségnek (igen, a lamereknek, a lemmingeknek és lámáknak is). Az így beérkezett demok között különdíjat sorsolunk ki! Érkezett egy lelkes levél, írója kifejezetten a „mosógép centrifuga nélkül” díjra számít. Nem okozhatunk hát csalódást a felbuzdult tömegeknek, így a demo kategória abszolút győztese egy vákuumszivattyús, forgódobos, hónaljpuspás mosógépet kap különdíjként (ohne centerifuga, natürlich).

A többi (mellékes) díj a következő (érdekel valakit más, mint a centrifuga nélküli mosógép?!):

**Demo compo:** Corel 6.0 (Számalk Szoftver Disztribúció), Kai Power Tools 2.0 (Kontakt Média), 3 hónapos InterNET hozzáférés (Internet Hungary Kft.)  
**Intro compo:** Legújabb Encarta (Microsoft), Digital Morph (Kontakt Média), 3 hónapos InterNET hozzáférés (Internet Hungary Kft.)  
**Muzax compo:** Roland SCD-10 daughterboard hangkártya Cubase Lite-tal (MIDI Music Kft.), 3 hónapos InterNET hozzáférés (Internet Hungary Kft.)  
**4K Intro compo:** Diamond Stealth SE graf. kártya (Pixel Graphics), SBS-38 aktív hangfal (Kventa Kft.), 3 hónapos InterNET hozzáférés (Internet Hungary Kft.)  
**EZENKÍVÜL MINDEN KATEGÓRIÁBAN A „MAJDNEM GYŐZÖTT” CSAPAT EGYÉVES PC-X ÉS CD-X ELŐFIZETÉST IS KAP!**

Köszönjük támogatóinknak a segítséget. Nélkülük csak centrifuga nélküli mosógépet ajánlhatnánk fel. Az meg kinek kell?! Mi az, hogy kinek kell, hát az a földj!!! Tényleg! Forgódobos!

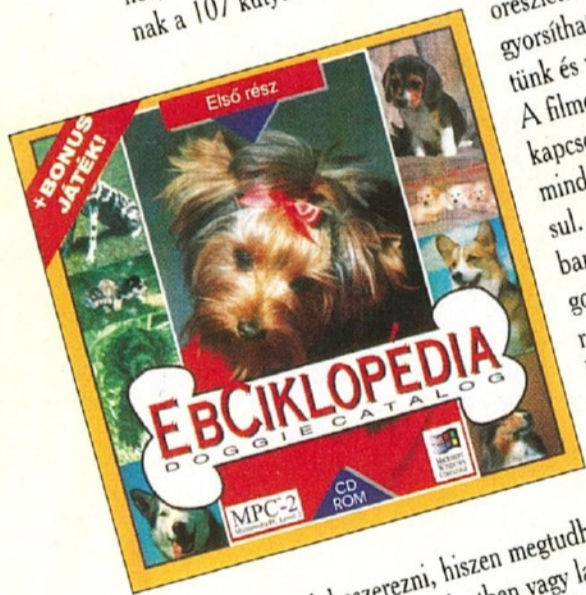




Holline

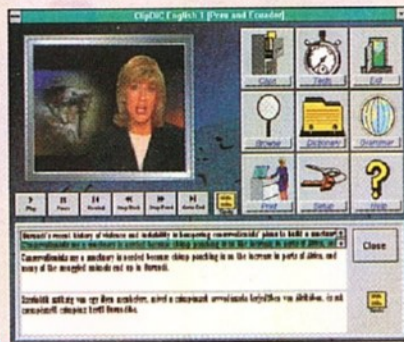
## Ebciklopédia

Az Automex által kiadott Ebciklopédia CD-t pont nekem találták ki – gondoltam, hiszen imádom a kutyákat. Már hetek óta csak arra vártam, hogy végre legyen egy szabad gép, amin megnézhessem. És sikerült! Sajnos kissé csalódtam, mert annak, aki valamikor is az átlagnál többet foglalkozott a kutyákkal nem sokat mond. Azt hiszem, inkább kisiskolásoknak szól, és ezért kezelhetősége is igen egyszerű. A képeskönyv bal oldalán, alul négy ikont találunk: általános ismertető, eredet és kiképzés. Ezek információ nyújtanak a 107 kutyusból kiválasztott kedvencről. A másik oldalon fényképet, illetve videorészletet láthatunk, amit gyorsíthatunk, ismételtethetünk és visszatekerhetünk. A filmek mellé a fajtahoz kapcsolódó (bár ez nem mindig igaz) zene párosul. A jobb felső sarokban zászló jelzi, hogy angolul vagy magyarul szeretnénk felvilágosítást kapni. A program nagy segítséget nyújthat azoknak, akik éppen egy hűséges kis barátot szeretnének beszerezni, hiszen megtudhatjuk, hogy melyik kutya mire tanítható, hogy kertben vagy lakásban érdemes-e tartani stb. És én még mindig imádom hűséges kis társainkat!

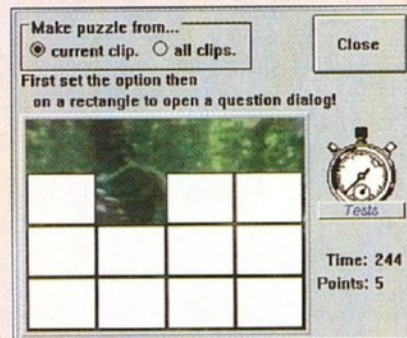


Csilla

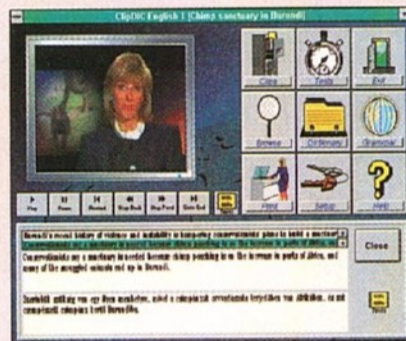
## ClipDic – a Video nyelvtanár



A nagy sikerű PicDic készítő a multimédia eszközeit bevetve készítette el unikumnak számító nyelvtanító programjukat. A ClipDic célja a beszédcentrikus ismeretszerzés, az élő nyelv megismerése. A program gerincét eredeti hírklipek alkotják, melyekhez tucatnyi nyelvgyakorlási lehetőséget kapcsoltak az alkotók. Nem csak az



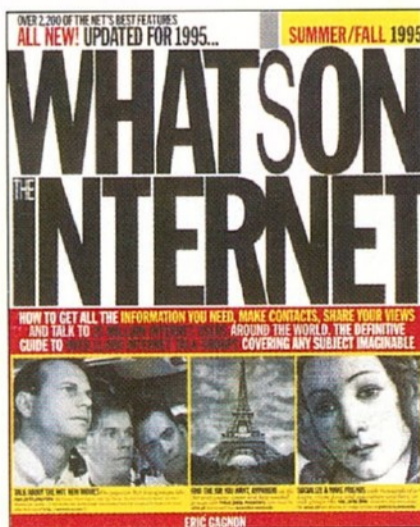
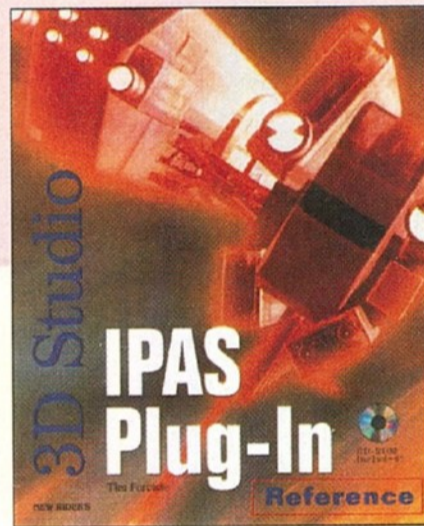
eredeti szöveg kiragadott részeit tanulmányozhatjuk, hanem annak nyelvtani vonatkozásait is megismerhetjük. Tudásszintünket tesztekkel ellenőrizhetjük. A program saját szótárral is rendelkezik, amelyben szükség esetén azonnal rákereshetünk az ismeretlen szavakra. A nyelvtani részek jobb elsajátítására szolgál a jól kidolgozott nyelvtani áttekintés, amelyben példamondatokon keresztül ismerhetjük meg az angol nyelv finomságait. A multimédia eszközei ezen a CD-n is bizonyítják, hogy az audiovizuális oktatás jövője a számítógép... A Profi-Média Kft. terméke már megvásárolható az üzletekben, s valószínűleg nagy segítséget jelent majd az autodidakta nyelvtanulók részére.



## Könyvek

Mostanság a csapból is INTERNET folyik. Illetve mindenki szeretné, hogy ilyen könnyen hozzájusson, csak ebben az esetben az a probléma, hogy mely szolgáltatótól, és mennyiért. Külhön könyvei között viszont már a kicsit térképszerű, kicsit útikönyvszerű Internet barangoló tűnik fel. A Software Station (új telefonszámuk: 165-4475) polcáról kezembe került könyv címe: What's On The Internet, s jóformán minden olyan címet tartalmaz, ami szem száznak ingere. Kiderül, hogy a Pizza Hutból lehet Interneten háhozszállításra rendelni, holott nálunk még a telefonos rendelés is újdonság. A könyv – mit könyv, kalauz! – frissessége meglepő. Borítóján a legújabb Tom Hanks filmből, az Apollo13-ból is van egy képkocka, mely nemrégiben került az amerikai mozisereg elé. Ötletes téma bemutatója és rendszerező tartalomjegyzéke, valamint a javasolt címek és taktikák leírása bármely Internetes kolléga szívét megdobogtathatja – minőségét Eric Gagnon 14 éves hálózati múltja szavatolja. Megtalálható benne A-tól Z-ig minden. A-capella, Abuse, AC-DC, AI (mesterséges intelligencia) ... Zappa Frank, Zen (a Tao-Zen filozófia része), Zmodem és rengeteg más. Ez alapján találhatunk magunknak távoli beszélgető, billentyűzgető partnert, valamint információt bármiről, amiről álmodni se mernénk. A könyv nélkül elveszett kis porszemek vagyunk egy gigantikus adat-porsivatagban.

A 3Dimenziós ábrázolástechnika szerelmeseinek és a 3D Studio felhasználóinak íródott a 3D Studio IPAS Plug-In Reference című alkotás, mely szintén a Software Station-nél akadt a kezembe. Aki próbált már szepet kicsikarni a 3D Studioból, megtapasztalhatta, milyen munkaiányes dolog az. Ráadásul nem tehetünk meg mindent az objecttel. Szerencsére a programot úgy tervezték, hogy kiegészítő modulokat iktathatunk be a számolás menetébe. Ezekről ad áttekintést a könyv, mely CD-ROM lemezzel megtámogatva, kifejezetten értékesnek számít. Az AXP (Animated stand-in eXternal Processes) típusú kiegészítések leírásával indul – tornádó, üstökös, LenZFX flare, Particle simulation, Skin és így tovább. Ezután a PXP (Procedural modelling eXternal Processes) modulok következnek – silicon garden, displace, twist, fractalise, sok más hasznos dologgal együtt. A következőkben az SXP (Solid Pattern eXternal Processes) modulok sorakoznak – agate, amoeba, dents, marble, smoke. Végül a KXP (Keyframe eXternal Processes) modulok jönnek – animated 3D mesh, bones, bounce, solar, tempo. Akinek ezek mondanak valamit, azoknak már biztosan csorog a nyáluk, de kezdőknek is jó olvasmány, mert könnyen érthető, olvasmányos, a CD-ROM pedig egyszerűen fantasztikus.



Newlocal



# FONTOS

Érts hírek egy mondatban

## Multimédiások Figyelem!

A KMO Művelődési Ház 1995. december 16-án és 17-én kétnapos Multimédiás Számítástechnikai Vásárt rendez. Gondolom ez már nem teljesen újdonság azoknak, akik tavaly meglátogatták a művházat. Ebben az évben újra szeretettel vár mindenkit a Multimédiás Hardware és Software Találkozó. Az 1994. évihez hasonlóan, most is minden olyan céget és egyéni felhasználót tárt karokkal várnak, akik játék és felhasználói programjaikat szívesen felvonultatnák az érdeklődő közönség számára. Természetesen mint látogató, nézelődő, vásárló is részt vehetsz a találkozón és biztos vagyok benne, hogy sok érdekességet találsz. A vásár 16-án 10-19 óráig, 17-én 10-18 óráig tart nyitva. És hogy odatalálj a cím: 1191 Budapest, Teleki u. 50. (A Kőbánya-Kispesti metró és a kispesti, Kossuth téri piac között). Érdeklődni a 282-9837, 282-9826 telefonszámon és a 282-9752 faxszámon lehet.



A Nagy-Britanniában 10%-os piaci részesedéssel bíró, legnagyobb kiadó, a Virgin Interactive Entertainment szerződést írt alá a JVC, a Capcom és az Access szoftver-fejlesztő „csapatokkal”.  
Áprilisra várható a Nintendo 64 bites konzolgepe, az Ultra 64 – már most látható a harc a Nintendo és a SEGA között.  
Újra kiadják a Hereticet – a szoftver nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, így a GT Interactive Hexen néven átdolgozza, és újra piacra dobja.  
A Microsoft még közelebb akar kerülni a játékipiához – joysticket és kétféle trackballt készített; további info következő számunkban.  
A Nimbus CD-ROM gyártó új technológiával hologramos (nem felmatricázott, hanem nyomott) CD-eket képes előállítani – az új gyártási technológia alaposan feladja a lekelet a CD-hamisítóknak.  
3 szám, amely megrengeti a világot: 1994-es piaci felmérések alapján az angliai filmforgalmazók 372, a zenekiadók 917, míg a számítógépes játékok forgalmazói 630 millió angol font értékben értékesítették termékeiket – és az elektronikus szórakoztatóipar eddig csak hanyatlott, felüldülése jövőre várható (eddig állandó visszaesése 1996-ra – becslések szerint – 21 százalékos emelkedésre változik majd).

# News

## Al Unser, Jr. Arcade Racing

Hosszú a cím, CD-s a játék, Windows 95-ös a kezelőfelület. Hát ez nem kezdődik valami jól... Ráadásul a program meglehetősen egyszerűcske. Beállíthatjuk ugyan, hogy akarunk-e zenét (és hogy milyet), billentyűzetről vagy joystickkel játszunk, de amikor a versenyre kerül a sor, nem esem hanyatt a meglepetéstől. A grafika átlagos és nem különösebben élethű, az irányítás meglehetősen pocsek. Valami okból kifolyólag részletesebb grafikus megjelenítés esetén eltűnik a kocsi belseje, így nem látom, hol áll a kormánykerék. Ennek következtében a kanyarokat túl- vagy alulkormányzom, hol kisodródok, hol pedig nekimegyek a belső ív falának. Lehet, hogy joy-jal könnyebben menne, de valahogy az Indycarral, a Nascarral még a legnehezebb fokozatban is a dobogón végzek. Nehezményezem azt is, hogy gyatra az ütközés szimulálása:



bárminek is csattanok neki, ugyanazt a hangot hallom, odébb repülök három méterrel, lelassulok és kész. Hát azért ma már ennél több kell... Szerencsére a Mindscape ennél százszor nívósabb progikat is forgalmaz...



InterNETTO  
<http://www.idg.hu/internetto/>

IDG. BBS

## IDG Online BBS

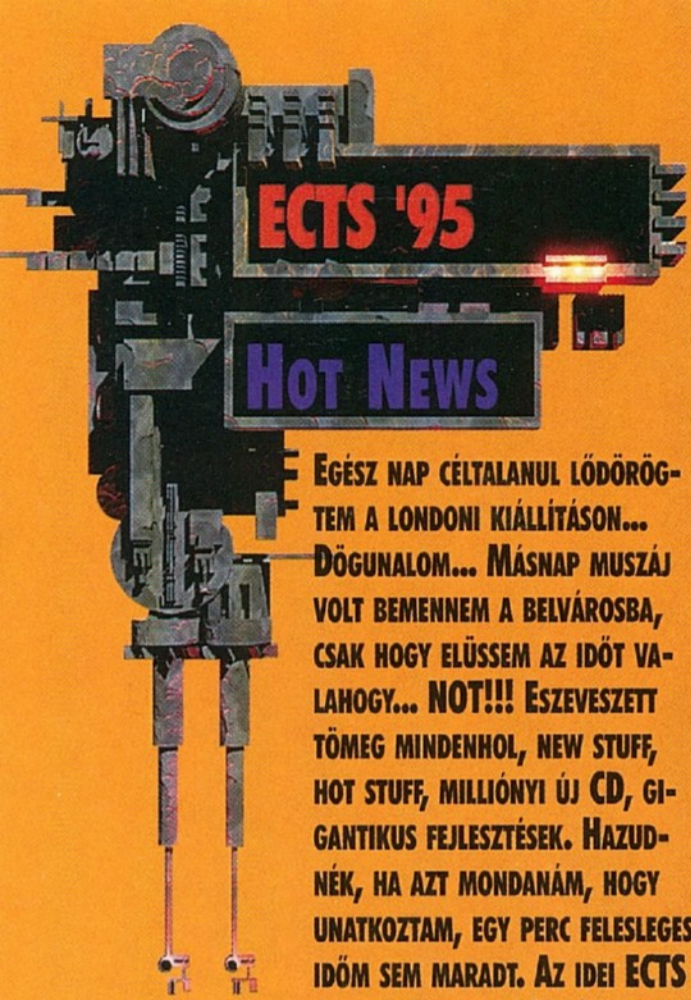
Újra startol az IDG BBS, amely ezentúl ingyenes hozzáférést biztosít a hívóknak! Továbbra is shareware, freeware, public domain anyagokkal „üzérkedünk”. A nagy rohanásban egyselőre félkész, előrecsomagolt, mielőbbi állapotban működik a BBS. Sorra kerülnek fel rá az anyagok, de a magyarítás jelen pillanatban még nem megoldott – a Compair után jön el az a nagy pillanat, amikor „Trf Maestro” nekilát, és igazából gatyába rázzuk a BBS-t. Azért használtam többes szám első személyt, mert a PC-X szerkesztőségében The Richfielder látja el a Sysopi teendőket – így ha levelet akarsz küldeni, akár a BBS-en is megteheted, de InterNET-en is elérhetők vagyunk.

A BBS telefonszáma: 156-0691  
éjjel-nappal üzemel 2400-14,400 baudig

InterNET e-mail címünk: PCX@IDG.HU

Az IDG új kezdeményezése, az InterNETTO World Wide Web  
címe: [HTTP://WWW.IDG.HU/INTERNETTO/](http://WWW.IDG.HU/INTERNETTO/)





**ECTS '95**

**HOT NEWS**

**E**GÉSZ NAP CÉLTALANUL LÖDÖRÖGTEM A LONDONI KIÁLLÍTÁSON... DÖGUNALOM... MÁSNAP MUSZAJ VOLT BEMENNEM A BELVÁROSBA, CSAK HOGY ELŰSSEM AZ IDŐT VALAHOGY... NOT!!! ESZEVEZETT TÖMEG MINDENHOL, NEW STUFF, HOT STUFF, MILLIÓNYI ÚJ CD, GIGANTIKUS FEJLESZTÉSEK. HAZUDNÉK, HA AZT MONDANÁM, HOGY UNATKOZTAM, EGY PERC FELESLEGES IDŐM SEM MARADT. AZ IDEI ECTS MINDEN EDDIGIT FELŰLMŰLT.

# ECTS '95

második részét. Még szebb, SVGA grafika, bár olyan nagy különbséget nem tapasztaltam. Annál jobb viszont a Screamer, a Ridge Racerre hasonlító autóverseny. Szép és gyors a grafikája, a játszhatóság is csillagos ötös. Most már pillanatok múlva jön a Command & Conquer stratégiai game, Christopher Lloyd szerepel a Toonstruck grafikus kalandjátékban, egy újabb Doom-szerűség a Mortal Coil, készülget a Lands of Lore II is, és még Karácsony előtt megérkezik a Tilt, egy álomszép 3D flipper. Kalandoroknak a The Dig-et és a Shannarat ajánlom, űrutazók Civilization-je lesz az Ascendancy. A Cyberia is beválthatta a hozzá fűzött reményeket, mert Resurrection néven készülget a 2. rész. Úgy látszik, a Star Wars trilógiáról (illetve már nem is tri, hanem nagyon sok) még mindig lehet bőr-rétegeket lehúzni: jön a Tie Fighter Collectors CD, a Rebel Assault II pedig sokféle játékfajtát magában foglal. Lesz Dark Forcesra hasonlító rész, űrcsata, filmrészlet, szóval klassz csemege a Star Warsosoknak.

Hasonló babérokra törekszik az Electronic Arts is a Wing Commander IV kiadásával. Órákig tartó filmek, Mark Hamill bokáig érő ráncokban, s állítólag gyorsabb űrcsata. Chris Roberts, a WC (nem az, a másik!) megálmodója mutatta be a játékot – szép, szép, de az egész felhajtásból mindössze 10 százalék a játék, a maradék néhány millió dolláros film-töltelék. Biztos hallottál már a Magic Carpetről, a második rész demo verzióját meg is találod a CD-X-en; a Gene Wars amolyan háborús-stratégiai játék, szintén a Bullfrogtól. Ugyanez a fejlesztőcsapat rukkol elő hamarosan a Dungeon Keeper RPG-vel, valamint a The Indestructibles 3D akció-kalandjátékkal. A Theme Park jópofa vidámpark-menedzser program volt: itt a Theme Hospital, ahol orvosokat, nővérkéket kell irányítanod, szimulátor-őrültek az AH-64D



Így néz ki az Archimedean Dynasty, és a szimuláció se kutya!

Lehet szavazni: néhány játékot emeljek csak ki, és azokat ismeressem részletesen, vagy a szokásos távirati stílusban mutassak be rengeteget, lehetőleg minél több illusztrációval (és persze még így is akadnak olyanok, amelyeket meg sem emlétek). Hogyan? Jó, akkor ez utóbbit választom. És ha még több újdonságot akarsz látni, az októberben megjelenő CD-X No.2 nagy halom demot és képet tartalmaz a közelgő új software-ekről – az említett játékok túlnyomó többsége még idén, Karácsony előtt jelenik meg.

Tökéletesen látszik az elektronikus szórakoztatóipar tündöklése: iszonyatos összegű (sokszor több millió dolláros) beruházások látnak napvilágot. Ez persze kárára van a picinyke fejlesztőcsapatoknak, de tény, hogy elképesztő programok születnek. A Virgin – állítása szerint, és ebben benne van a konzolpiac is – 150 új termékkel rukkol elő 1996 tavaszáig! Igaz, a legnagyobb durranás, a Heart of Darkness még várat magára, márciusra ígérik. Lassan elkészül az 11th Hour című interaktív film (a 7th Guest folytatása), és az Indycarnak is befejezik a



Szép vagy, szép vagy Tilt, de a Pro Pinball százszor szebb!

Longbow fedélzetén repülhetnek. A The Darkening egy űr-interaktív-mozi, a Cyberage Doom grafikájú szájer-gyilkolászás. Kalandjátékosok már biztosan várják a Flashback folytatását: a Fade to Black újszerű 3D technológiát valósít meg. Az Electronic Arts hamarosan megjeleneti a Little Big Adventure újabb epizódját is. Na, a végére még egy autóverseny: The Need for Speed! Játsoztam vele, és tényleg egész élethű, nagyszerű grafikája van! Aztán itt vannak a sportjátékok frissítései: FIFA Soccer '96, NHL '96, PGA Tour '96 és NBA Live '96; új cím a Madden NHL '96 amerikai foci.

A Gremlin kitalált egy újfajta sportszimulátor kezelőprogit. Az Actua Soccer félelmetesen élethű (bár egyesek szerint ez a játék rovására megy), az Actua Golf is szépen sikerült, míg a Fatal Racing egyenesen fenomenális (igaz, egy hangyányit lehetne gyorsabb is). A Normality egy Doom-szerű, szép grafikájú kalandjáték, sok új ötlettel. Apropos, Doom. A Gametek D-1000 néven ezer új pályát ad ki! Doom-szerű volt a Quarantine is, most itt az új rész Road Warrior néven. A Gametek is kiad sportjátékot, elsőként a Hole in One golfot. Az A. Gent nyomozós-kalandjáték, a Hellfire Zone pedig helikopteres shoot'em up! Nagy füstje van a Milliennának, igaz, szerintem ritka primitív a grafikája, bár lehet, hogy a játék újszerűsége és sokrétűsége feledtetni tudja.



Uff, itt a Mindscape. Nem is tudom, kezdjem-e valahol, vagy csak úgy ömlesszem ide azt a 17 vezető programot, amivel



Ha nincs Pentiumod, ne nagyon álmodozz az EF2000-ről



idén előrukkolnak – azt hiszem, csak azokat említem, amelyekről még nem volt szó a PC-X-ben. Lássuk először az SSI játékokat; van köztük RPG, kaland és szimulátor is. Az SU-27 Flanker Trau kedvence lesz: igazi, hamisítatlan „ruszki” göpzi; a Silent Hunter tengeralattjáró-szimulátor a vizek mélyére vezet bennünket, a Steel Panther a „szárazföldi patkányoknak” való tankszimulátor, míg az Allied General harci stratégia (szintén repeszimulátor az I. Világháborús jellegű Air Power a Rowan Software-től).

A Deathkeep és az Entomorph természetesen RPG kalandoroknak való – efféle a Sir Techtől a Druid is. A Mindscape-et sem kerüli el az űrbéli, cyber-fantázia. A CyberSpeed amolyan űr-autóverseny, a Raven Project akció-kalandjáték űrhajószimulátorral, sok-sok 3D animációval. Az Aliens nagy csattanással fog rázuhanni a tisztelt játékosokra: a randa élősködőktől hemzsegő bizarr történet most folytatódik – 3D renderelt grafikával.

A Sony-Psygnosis most pihizik a PC-n egy kicsit (illetve gőzerővel fejleszt Playstation-re). A Karácsonyi vásárlási lázra azért a Destruction Derby-vel (roncsderbi á'la Daytona grafika), a WipeOut-tal (űr-verseny), a Darkerrel (űrszimulátorosdi), a Ring Cycle RPG kalandjátékkal készülnek.

Az Empire Interactive is alaposan kinőtte magát. Kiadja a Dawn Patrol Head To Head, azaz hálózati változatát. A Red Ghost harci szimulátor, a Cyber Judas amolyan világ-Civilization, azaz a Föld „kormányzó-jaként” igazgatható a világ alakulását. A BrainDead 13

stratégia, RPG sok 3D renderelt grafikával. Lassan elkészül Tim Curry főszereplésével a Frankenstein kaland-, a Clayfighter 2 veredős játék is; a Snooker remélhetőleg a Virtual Pool programjára épül majd.

A Warner multinacionális multimédia multimicsoda a filmen és a zenén kívül már régóta foglalkozik szoftverrel is. A Warner Interactive Entertainment például a Striker '96 kiadását tervezi novemberben, de az igazi sláger, a Z (Zed) decemberig még vár magára. Lélegzetelállítóan szép háttér, robotok, tankok, stratégia, baró lövöldözés, elképesztő animáció!

A német illetőségű Blue Byte nagy sikere volt a Settlers; jön a második rész! Az RPG-eket imádóknak az Albion kedveskedik bármi-



A Fatal Racing közel jár a játéktérmi Daytonához



Úgy vélem, TRF kedvét leli majd az új FIFA Soccerben

kor átváltható 2D vagy 3D grafikával, harcosabb lelkűeknek pedig a Battle Isle 3 szerezhethet kellemes perceket. Még két anyagon dolgoznak: a Chewy's Escape From F5 rendkívül bájos humorral fűszerezett grafikus kalandjáték, az Archimedean Dynasty egy vízalatti város vezetőjévé varázsol – tengeralattjáró szimulációval.

A U.S.Gold háza tájékán érdekes csoportosulás fejeződött be: a CentreGold gyűjtőcég beszüppantotta a jelentősebb amerikai fejlesztő-csapatokat, és mostantól elképesztő mennyiségű szoftverrel árasztja el a piacot. Címszavakban néhány említésre méltó progi: Terminator: Future Shock (nagyon hasonlít a System Shock-ra, afféle Doom-szerű űrbázis maszkálás), TekWar (William Shatner írásából és szereplésével), Buried In Time (gyönyörű renderelt maszkálás kalandjáték – a napokban jelent meg), ChronoMaster (szintén zenész), Witchaven (a Heretichhez hasonló, középkori, keleti színezettel), Shadow Warrior (Doom nagyon szép ninja-gúnyába öl-

töztetve), Duke Nukem 3D (mint a Dark Forces, de gyönyörű) és még sokan mások.

Lassan megtelik az oldal, és még itt van a nagyok közül az Ocean és a Philips Media. Tengernyi anyaggal szolgál a Nagy Óceán: Bridge Challenger (bridzs kártyajáték), Silent Steel (filmszerű, tengeralattjárós kalandjáték), Sea Legends (RPG kaland), Iron Angel (futurisztikus repeszimulátor „mentsd meg a Földet” küldetéssel). A két nagy pukkanást szándékosan hagytam a végére: a Worms a Team 17 készítménye, amolyan anti-



Hál' Istennek a Rebel Assaultban nincs Mark Hamill

vérbeli Beavis&Butthead-imádóknak való, fekete humorral fűszerezett horror-komédia, rajzfilmszerű figurákkal. És amit nagyon dédelget az Empire: Pro Pinball – The Web. Remekmű, szebb, mint a csúcscsúper Tilt, élethűbb, mint bármely 21st Century Pinball!

Aztán itt a Microprose, aki mint mindig, most is színes palettával várja a játékosokat: a Civilization Net hálózati opcióval egészíti ki a jól ismert stratégiai játékot, a This Means War nagyon szép kis 3D harci-stratégiai progi. Hírt adtam már arról, hogy felújítják a Formula One Grand Prix-t. Játszottam vele, szebb lett, jobb lett, de olyan egetverő újdonságot nem látni. Jön a Civilization 2000 és a Magic The Gathering Windows 95 alá, a Top Gun, a Transport Tycoon Deluxe és a Virtual Karts is (ez utóbbi meglehetősen gyengécske).

Az Interplay is sok mindennel foglalkozik egyszerre: a Stonekeep nagyon szép AD&D-szerű kalandjáték, látványos 3D dungeonokkal. Még csak most megy a Waterworld a moziban, de máris jön a PC-s változat. Akció,



Látzszik, hogy az Alien Odyssey-t a Creature Shock alkotói készítették

Lemmings – aranyos, humoros, gyilkos. Az TFX EF-2000 a 95-ös év harci repülőgépszimulátora. Nagyon szép, élethű grafikával, sok küldetéssel, fantasztikus műszerezettséggel.

A Philips Media megelégette a CDi viszonylagos ismeretlenségét: egyrészt új CDi hardver és szoftverfejlesztésekbe kezdett (lásd a 49. oldalon), másrészt megerősítette PC-s oldalát. Kellemes II. Világháborús repülőgépszimulátor a Fighter Duel (11 röpzivel repkedhetsz) – a készítőik szerint már egy gyengébb 486-oson is finoman működik. A Creature Shock készítői az Alien Odyssey-vel rukkoltak most elő – 3D renderelt grafikus lövöldözés kalandjátékkal fűszerezve.

A Burn: Cycle egy interaktív film, a Down in the Dumps pedig egy jópofa grafikus kalandjáték Hi-Res, 3D renderelt grafikával.

Ahogy így elnézem, iszonyatosan zagyva felsorolás lett az ECTS-ből, de mit tegyek: olyan mennyiségű játék születik Karácsonyra, hogy azt még felsorolni is képtelenség. Láthatjátok, csakis a világklasszis kiadókat említettem, a kicsik kimaradtak... Hogy mi lesz itt még idén?!



Állítólag a Screamer tud majd SVGA felbontást is

Mr. Chaos



PLATFORM JÁTÉK

GAME-PORT

**AZ ALADDIN ÉS A LION KING UTÁN EGY ÚJABB VIRGIN JÁTÉK KERÜLT KEZEIM KÖZÉ. AZ AZ IGAZSÁG, HOGY AZ ALADDINNAL NAPOKAT, SŐT HETEKET FOGLALKOZTAM, ÉS MÉG MOST SEM UNOM. AZ ÚJ KIADVÁNY –THE JUNGLE BOOK – PEDIG IGENCSAK HASONLÍT AZ ELŐZŐKHEZ. EGYETLEN PROBLÉMÁM CSAK AZ VOLT, HOGY KISSÉ UGRÁLT A KÉPERNYŐ, EZ VISZONT VALÓSZÍNŰLEG AZ ÉN CSODÁS 386-OS GÉPEMNEK TUDHATÓ BE.**

A játék nyolc helyszínen játszódik, és természetesen mindegyiken Maugli az, aki fut, szökdecsel, ugrál és leküzdözi az akadályokat. Minden pálya elején láthatunk egy képet arról, hogy mi vezet tovább, hol juthatunk át a következő fejezetbe. Mindehhez a keretet a Dzsungel könyvének lapjai adják meg.

Az első részben – Jungle By Day – a dzsungel mélyén kell kötéltre mászni, ugrani, futni, szaltózni és bukfacezni. Célunk, hogy eljussunk Bagirához, de ezt csak akkor tehetjük meg, ha az összes gyémántot begyűjtöttük. Nagy segítséget jelent, ha figyeljük a képernyő jobb alsó sarkában az irányítót – amit előbb meg is kell találni –, mert ez mutatja a drágakövek helyét. Természetesen azért, mert nő vagyok – ezt én nem vettem észre (sőt azt se tudom hol letem rá), csak miután a fél szerkesztőség körülöttem állt, és különböző



Szédítő mutatvány az indákon (kondákon)

instrukciókat adott a továbbjutáshoz (melyek inkább hátráltattak). Külön köszönöm Zongnak és El Caponak a hasznos közreműködést. Akkor most menjünk vissza az erdőbe. Meg kell mondjam én tényleg ott éreztem magam. Hol a fenébe lehet az a kövecske? Az irányítót északra mutatott, na de arra nem lehet menni! Ekkor jött a nagy ötlet, hogy ha keletre indulok ott találok egy kötelet, így máris feljebb kerültem, és csak vissza kell fordulni. Igaz az is, hogy ezekre a lengedező „zsinórokra” néha igen nehéz feljutni – nem vagyok én Tarzan! (Nyilván! Hiszen Maugli vagy! – TRf) Hogy ne legyen ilyen egyszerű az élet, kutatás közben mindenféle állat állja utunkat. A majom kókuszdiót dobál, a fákról mérges kígyók sziszegnek felénk. Útközben gyűjtünk össze minél több eldobálható gyümölcsöt, bumerángot és bármit, ami kezünk ügyébe akad. Az utunkat álló „fenevadakat” ezekkel tudjuk hatástalanítani, illetve egy szép nagy szaltóval, melyet úgy irányítunk, hogy például szegény kis majom hátán fogunk talajt – akarom mondani majmot! Ekkor a hatástalanított csimpánz füstté válik.

A mindenféle fáról lógó, tekergőző dolgokat előnyösebb banánnal megdobálni, mert ugrás közben tuti, hogy nem rá fogunk esni!

# The Jungle Book

Egyetlen élőlény segítségére számíthatunk igazán, és ez az elefánt. Ormányában egy piros zászlót lenget, ha nekimegyünk, kitér maga mellé. Ez ugyanazt a célt szolgálja, mint az Aladdinban a dzsinn, tehát – ha valaki még nem tudná – mikor meghalunk, akkor ide kerülünk vissza és nem az adott pálya elejére. A Jungle By Day végén figyeljünk arra, hogy kelet felé haladva egy szakadékba esünk, ahonnan csak egy életvesztéssel menekülhetünk. Igen meglepetés ez a mélyedés – legalábbis számomra –, mert először egyszerű szederbokornak néztem.

Többször sikerült csak azért meghalnom, mert igen megnyerte tetszésemet Maugli előadása, amikor unatkozni hagytam. Ilyenkor elkezdett a banánokkal egyensúlyozni, ugrálni, és úgy táncolni, amelyet utóljára igen vicces kedvű nagyapámtól láttam. Na de közben egyre peregetek a homokszemek, kis barátom szédülve zuhant a hordágyra és eggyel kevesebb életem lett.

Mikor végre-valahára – az ötvenhatodik próbálkozás után – felszedtem az összes csillogó micsodát, eljutottam Bagirához, és mehettem a következő helyszínre.

A második fejezetben – The Great Tree – Kaa-t, a kígyót kell megkeresnünk. Mint a címe is mutatja, a Nagy Fán folytatjuk utunkat. Mít ne mondjak, tényleg sikerült jól megnőnie! Ellenségeink egyre többen vannak, az előzők mellett találkozzunk például skorpióval, akit elég nehéz elpusztítani. Nekem megdobni nem sikerült, ha közel merészkedtem, összemart. Csak sokadszorra tudtam úgy ráugrani, hogy „elfüstöljön”. A kameleont érdeme- sebb átugrani, hiszen nem sokat árthat nekünk, a lefelé guruló „mit tudom én micsodát” pedig úgy úszhatjuk meg élve, ha felugrunk, és útjára engedjük. Végül is ez nem a Doom, hogy mindenkit agyon kelljen csapkodni! Az egyik jobb oldali ágon – kb. a középsőn – van valami, ami gumiasztal hatást kelt. Amikor ráugrunk, pattogunk, mint egy esztét veszített pingponglabda (milyen az a pingponglabda, amelyiknek még meg van az esze? – TRf), tanácsos elkerülni. A fa egyik alsó, baloldali ágánál megjelenő maszkot feltétlenül vegyük fel. Amint megkaparintottuk, sérthetetlenek vagyunk, bár mozgásunk kissé szaggatott lesz, mert hol Mauglit, hol pedig csak a helyét jelző csillagokat látjuk. Ennek ellenére rohanjunk, és szedjük össze mindent addig, amíg akadálytalanul lehet. Igen meglepődtem, mikor a fa oduját megláttam, jobban mondvá beléptem oda (elé kell állni és megnyomni a fel nyilat). Rádöbentem, hogy ez egy modernizált dzsungel, mert a fa belsejében a feljártat még csak nem is lépcső, hanem egy igen gyors lift. A gondom csak annyi volt, hogy néha nem tudtam, hogy éppen hova kerültem. A felvonó aljában a gyémántmutató irányítót még felfelé mutatott, de amint felértem, már lefelé. Na, most akkor hova menjek? (A Sütihez egy kis megnyugtató zenét hallgatni!) Akkor induljunk talán a másik irányba, és próbálkozzunk meg az ágakon lógó, illetve himbálózó indákon feljutni. Azzal nincs is gond, amelyik nem mozog, mert csak aláállunk és ugrás. Viszont

igen sokáig tartott, amíg rájöttem, hogy az ingázó nyúlványokra mikor kell felugrani. A fa bal oldalán általában akkor tudjuk elkapni, mikor visszalendül, a másik oldalon pedig legtöbbször az ág szélére állunk, és innen lendülünk fel. Keleti irányban találunk egy letört ágat, melyről átugorhatunk egy másik fára. Itt is szedjük össze a kincseket, majd futás vissza, de a két ág közé soha ne essünk be! Miután szédelegve feltérképeztük az egész ágas-bogas monstrumot, összeszedtük a köveket, agyondobáltuk a kígyókat és egyebeket, a képernyőn megjelenik a felszólítás: keresd meg Kaa-t, a kígyót! Most akkor merre induljunk? Az előbb említettem a letört csonkot. Ha erre ráállunk és leguggolunk, láthatjuk, hogy a törzs mellett alszik valaki – ő az, akit keresünk. Ugorjunk át a másik fára, álljunk az ág szélére, aztán hoppsza, szaltó balra lefele, és talán – ha elég sokáig voltunk artisták – pont ott vagyunk horkoló barátunknál. Indulhatunk a dzsungel további felfedezésére!

A pályák között ismét a könyvet látjuk a fejezet címével, majd az ablakban éppen aktuális célunk jelenik meg, amely pl. a harmadik résznel az elefánt, a későbbiekben pedig a farkasok, a medve, a majom vagy az oroszlán. Továbbra is egyre sokasodó akadályokat kell leküzdölni, egyre gonoszabb ellenfelekkel, hasonló körülmények között. Utunkat néhol folyók nehezítik meg, itt a



Na, itt menjünk neki az elefántnak! (Jobbra)

tekőseket használhatjuk nem éppen stabil, de annál inkább ötletes csónaknak. A nyolcadik részben kikerülünk végre az erdőből, és egy romos, falszerű építményen kell körül köre haladnunk. Ez kissé (nagyon) hasonlít egy másik játék azon részére, melyben a főhős a börtönből próbál meg kiszabadulni (na, vajon miről is lehet szó?).

A Jungle Bookot összehasonlítva az elején említett másik két Virgin játékkal, azt kell mondjam, hogy ez is ugyanarra a kaptafára készült, és szerény véleményem szerint, nem sikerült igazán új ötletet belevinni. Be kell valljam: még nem tudtam végigjátszani (a szerkesztőségben néha dolgozni is kell). Ennek ellenére Mauglit már a szívembe zártam – igaz, csak Aladdin után.

Csilla



Maugli előadása a banánnal



# PITFALL '95

**AZ ELŐZŐ PC-X-BEN NAGYBAN LELKENDEZTEM, HOGY AZ ACTIVISION HAMAROSAN KIADJA A HÖN SZERETETT C-64-ES PITFALL PC-S VÁZOTZATÁT, A PITFALL 95-ÖT. AZÓTA MÁR VOLT ALKALMAM ÁT-ESNI NÉHÁNY WINDOWS 95 INSTALLÁLÁSON (MUSZÁJ RENDEZNÜNK EGY „KI TUDJA GYORSABBAN TELEPÍTENI A WIN95-ÖT” VERSENYT... TUTI NYERŐ VAGYOK), MÁR KEVÉSBÉ LELKENDEZEM, DE SZERETEM A PITFALL IRÁNT MÉG MINDIG NEM HÜLT KI TELJESEN. CSAK AZ 5. PÁLYA UTÁN, AMIT MÁR NEM TUDOK VÉGIGJÁTSZANI, MERT ÚJRA ÖSSZEOMLOTT A RENDSZEREM.**

**W**előtt végigpofozna az összes MS Win95 fejlesztő, leszögezem, hogy nem tudom, mi a frásztól omlott össze másodszer is a rendszerem (melyek után: FORMAT C: /U /S, aztán újrainstallálni full system...kétszer). Biztos rendszervédelem a Pitfall ellen, hiszen az állásaimat is szélnek eresztette – seba, két installálás közben újra végigjászom a pályákat. (A gépem egyébként valószínűleg az IDE kontroller összeférhetlensége miatt ítélte halálra a FAT táblát, ez – és csak ez – nem róható fel a Windows 95-nek – igaz, a régi, 6.2-es DOS-szal nem volt semmi baja...) Fejbőröm lassan újra végigsimul minden hajszálam, remegő kezem is lenyugszik és nyugodt körülmények közepette most jusztis megírom a Pitfall 95 cikket. Hiszen a játék vadállatra sikerült: igényes grafika, a játék Maya világ hangulatába finoman simuló hanghatások és 22 „fülgönyörködtető” audio track.

Az Activision tényleg be-váltotta fenyegetőzéseit, így a játék csakis Windows 95 alatt fut. És itt újra kénytelen vagyok visszakanyarodni a bevezetőhöz. MEGŐRÜLÖK! A gépem talán egy picinykét sebesebb az átlagosnál (486DX2-80, Stealth 64 V-RAM grafikus kártya, 24 mega RAM – 45 MIPS), de nem sikerült úgy végigmennem egy pályán sem, hogy

legalább egyszer ne zuhantam volna tátongó szakadékba azért, mert a Windows épp swappolt egyet vagy csak belepofázott a grafika mozgatójába. Mindezt úgy, hogy teljes képernyőre kapcsolom. Lehet, hogy hiba volt, mert tény, hogy jobban fut Windows ablakban (!). Egy baj van csak: kiesik a szemem a 1024\*768-as felbontásban, olyan kicsi a játékelület. Ha meg aszondom nekije, hogy duplaablak, akkor ugyanott vagyok, darabos a scroll, szétesik a kép. Van még egy megoldás: bemenni a Control Panelbe, átállítani a felbontást (no meg a színmélységet 256 színre, hiszen a játék néhány keresetlen szóval figyelmeztet erre) és újraindítani a Windowst. Na nem, aztán amikor dolgozni támad kedvem, csinálhatom vissza. Null probléma, a lényeg, hogy itt az új vívmány, az új standard, az új imádnivaló Windows 95 for

Games. Lehet, hogy kitűnik a leírásból, de nem kapott meg Gates papa mániája, hogy a Windowsból játékelületet kell fabrikálni. Persze, ha elfogadjuk a Pentium 120MHz, 32 mega RAM alapkonfigurációt, akkor van esély. Nem sok, de van. Ha



**A krokodil mutatja, mennyi van még hátra életünkben!**

Na, kidühöngtem magam, jöhet az ismertető. Hiszen valójában semmi bajom a játékkal sőt, mint fentebb említettem vala, kifejezetten tetszik. Tényleg szép a grafikája, jó a zenéje, klasszak az effektusok, a játszhatósággal sincs baj (a Windowst leszámítva). A történet egyszerű (talán nincs is...?). Régről ismert haverunk, Pitfall Harry gyermeket nemz, majdan ellátogat a Maya őserdők mélyére. Ott kisebb bajba keveredik Zakeluával, Lord Gonosszal, mire fel a pelyhedző állú kamasz, Harry Junior észveszejtve lohol a megmentésére. Na, ezek vagyunk mi, és nekünk kell végigverekednünk magunkat az őserdő ravasz csapdáin. Szóval a szokványos hülye sztori, de jó kaland és mászkálás. Sokféle animációs fázis teszi élethűvé a mozgást, és nekünk magunknak is többféle teendők akad: ugrálni kell, nehogy belessünk valamibe, követ, bumerángot hajigálni az „ocsmonda” ellenekre, indákon mászkálni fel s le, bányászsiléket tologatni, kapcsolókat állítgatni; ilyen feltételek mellett csak az Univerzális Katona rüg labdába.



Harry-fiúka elsőként a Ceiba dzsungel mélyén küzd életéért. Itt mindjárt bemutatkoznak az őslakók: baromi gyors óriáskígyók (amelyek közül van, amelyik lövöldözik ránk – hm, egy kígyó?!), aljas, pofátlan kis majmok, de találkozhatunk tuskeshátú barátainkkal, gyilkos kedvű virágokkal is. A lényeg, hogy minél több kincset, életben tartó, dobogó szívet és rengeteg finom fegyvert összeszedjünk, amelyekkel egyszer s mindenkorra véget vethetünk a zord élőlények pimaszkodásainak. Sok pálya végén

akad azonban egy „meglepeslegzordabb” állatka (valami jó kis killer fenevad, leopárd, párduc vagy miféle), amivel okvetlenül meg kell küzdened ahhoz, hogy továbblépj a következő pályára. A második pályán víz-esések alatt (plusz fölött és benne), randa szúnyogok, ocsmány kígyók, majmok közepette kell végigvickélned. A játék szellemességét bizonyítja, hogy egy-egy vízes, mohás kő rettentően csúszik, s könnyen a vízesésbe zuhanhatsz. Ha túlságosan közel húzódsz egy kő szélé-

hez, a kis Harry eszeveszett hadonászásba kezd; ilyenkor persze az ostorral és a parittyával sem tud mit kezdeni, örülj, ha megúszod a zuhanást... A lecsüngő gumi-indákra ugorva (vagy lelógó majomfarok?!) fantasztikus magasságokba repítheted Harryt. Sok szintet csak így érthetsz el. Jön az új ötletek tárháza, a bánya. Rémisztő pókok marnak a lábada, de nevérek szívják a véred; van itt minden, amiről Spielberg csak álmodozhat. A csilléket megfelelő helyre tologatva, majd ezekre felpattanva már eléred a szakadékot áthidaló kötelet. A földalatti gyors is jól jön: ha ráugrasz, vágigvágáztik veled a bányán, s így elkerülheted a vérszívó fenevadak egy részét. A harmadik pályán Copen elveszett városában bolyongasz. Újabb ellenségeskedő mitugrázok (csontváz, falikút) leselkednek rád. Ezen a pályán már nem jutottam át, a sors (és a Windows 95) közbeszólt.

Van még ezen kívül vagy tíz másik pálya, ráadásul a bonus pályákat Atari 2600-asról konvertálták át (baromi primitív, C-64-es grafika, de hát ugye a nosztalgia...!). Ott egye meg a fene, akkor sem játszom tovább, inkább megvárom az őszi lomb- és autóverseny-hullást. Jesszusom, most látom, hát az Al Unser Jr. is Windows 95 alá készült!

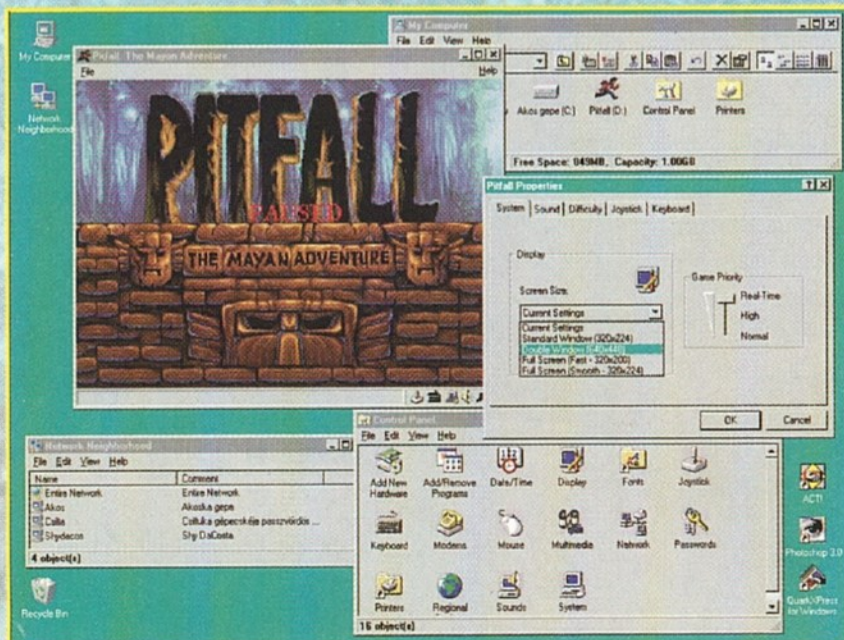
**Mr. Chaos**



**Minden kő nehéz, de a mohás kő csúszik is...**

az Activision továbbra is kitarat e teóriája mellett (mely szerint ezentúl csak Win 95 alá fejleszt játékokot), és még sokan csatlakoznak hozzá, akkor már most kijelentem, hogy nem fogok többet játszani. Csak betöltöttem a jó öreg Doom II-t, IDKFA, aztán átadom magam a duplacsövű élvezetének.

az Activision továbbra is kitarat e teóriája mellett (mely szerint ezentúl csak Win 95 alá fejleszt játékokot), és még sokan csatlakoznak hozzá, akkor már most kijelentem, hogy nem fogok többet játszani. Csak betöltöttem a jó öreg Doom II-t, IDKFA, aztán átadom magam a duplacsövű élvezetének.

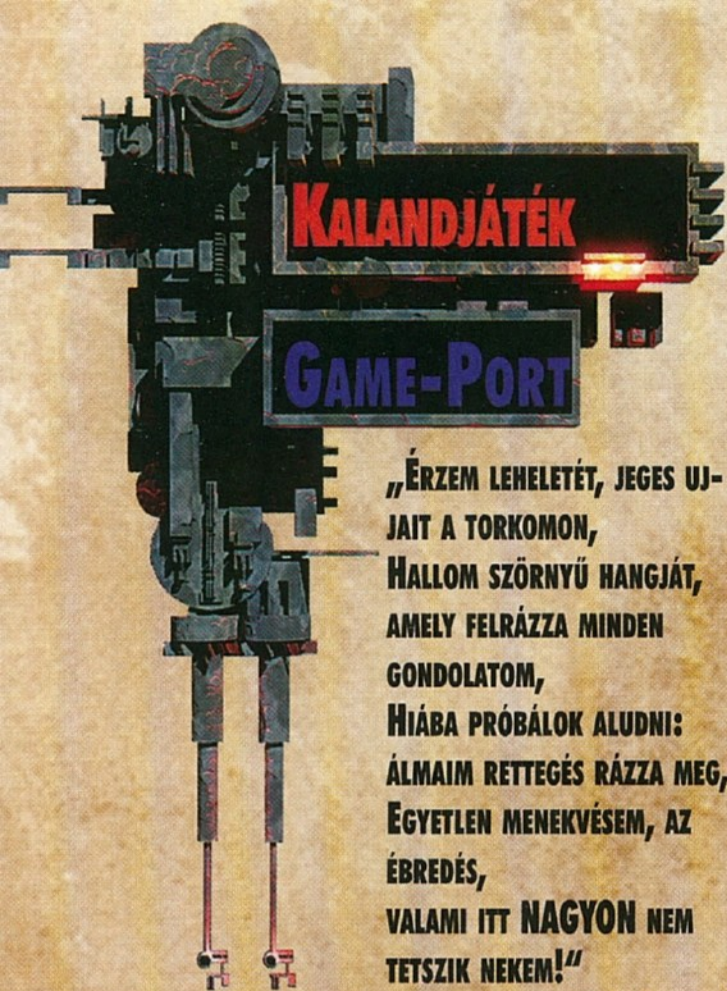


**1024x768-as felbontásban egyik méret se jó igazán**



**Egy kis kulimelő igazán nem árt meg...**





**„ÉRZEM LEHELETÉT, JEGES UJJAIT A TORKOMON, HALLOM SZÖRNYŰ HANGJÁT, AMELY FELRÁZZA MINDEN GONDOLATOM, HIÁBA PRÓBÁLOK ALUDNI: ÁLMAIM RETTEGÉS RÁZZA MEG, EGYETLEN MENEKVÉSEM, AZ ÉBREDÉS, VALAMI ITT NAGYON NEM TETSIK NEKEM!”**

**(BÍRÓ ESZTER)**

„Kedves Lou!

Talán most meglepődsz azon, hogy ennyi idő után írok neked, és adok magyarázatot hirtelen eltűnésemre. Ez időre nagyjából túltettem magam az egészen, ezért szeretném most neked az egészet elmondani.

**A**mikor beköltöztünk a rettegett illuzionista, Carno házába, még minden normálisnak tűnt, kivéve persze a házat és magát a szigetet. A ház négyemeletes, formája, belseje, kertje és berendezése egyaránt igen bizarr, mégis szép. A Hallba lépve egy nagy kandalló, egy zongora és egy bárpult fogadott. A sok hálószoba közül végül is – férjemmel, Donnal – a harmadik emeletit választottuk. Ebben egy ágy és egy kandalló volt. Már aznap este elkezdődött a szörnyűség. Éjszaka rettenetes rémálmom volt. Don látszódtott, amint előkészíti a fényképezőgépét egy szik-



**Mindig is imádtam a meleg családi fészket...**

lán. Több képet csinált, az utolsó a házról készültek. Egyszer csak kicsapódott az ajtó, láncok csörrentek, jajveszkelés hallatszott és én egyre csak beljebb és beljebb mentem. Aztán szörnyalakok, bűvészeszközök jelentek meg és tűntek el, a végén pedig magamat láttam. Egy székhez voltam kötve és egy hatalmas bárd lengett felettem. Már majdnem elért, amikor felébredtem. Akkor még csak a szokatlan környezetre gyanakodtam, de persze másról volt szó...

Másnap reggel elhatároztam, hogy felfedezem a házat és környékét. Don azt mondta, hogy a második emeleti hálószobát átalakítja sötétszobává, én pedig elindultam körülnézni. Ez október 16-án, reggel volt. A házban kezdtem.

# PHANTAS MAGORIA

A konyhából egy kamrafele nyílt, ahol egy csapóajtót találtam, a borpincébe vezetett. A földszinten volt még az ebédlő is. A hallban két zárt ajtóra letem, és nem értettem, hogy miért nincsenek meg a kulcsai. A második emeleten elsőként egy piros szobába néztem be. Minden le volt takarva, csak az ágy nem, amire lefeküdtem egy kicsit. Egyszer csak kezek kezdtek kinőni az ágyból és megragadtak lábamnál, kezemenél, fejemenél, mindenhol! Amikor felkiáltottam, egy újabb kéz befogta a számam. A következő pillanatban minden eltűnt. Don hallotta a hangomat, ezért gyorsan odasietett. Persze kinevetett, én is magamat. „Még hogy kezek” – gondoltam.

A szemben lévő szoba szintén csak egy hálószoba volt, ahol egy érdekes szerelmes levelet találtam, valamilyen Marietől. Később kiderült, hogy Marie Carno rokona volt, és gondolom, ez lehetett az ő szobája. A következő helyiség a fürdőszoba volt, amelyben Don dolgozott, így a mellette lévő szobába mentem be. Itt egy elektromos széket találtam, olyat, amivel kivégezni szoktak. Amikor hozzáértem megrázott! Egyre jobban megijedtem ettől a háztól, meglepetést meglepetés követett. A harmadikon találtam egy gyerekszobát, amiben valamilyen lebegő massa volt, és egy lefejezett játékmackó! Felfedeztem még egy zárt ajtót, amit belülről zártak be, és a kulcs benne volt. Gondoltam, meglátogatom Bobot, akitől a házat vettük.

Említettem neki a zárt ajtókat, mire elmosolyodott és a maga pimasz módján azt mondta, ha nem hiszek neki, kutasam át a szekrényét, és amennyi kulcsot találok, elvihetem. Sajnálatára, találtam is. Ez a hallból nyíló ajtókat egyikét nyitotta, a könyvtárszobáé. Az íróasztalon egy oda nem illő mackószobor hevert. Majdnem az ujjamba került, mikor véletlenül megnyomtam a rajta lévő gombot. „Ez biztos egy levélbontó kés” – gondoltam. Tovább kutatva, tekintetem a befalazott kandallón akadt meg. Kíváncsi voltam, működik-e a kémény. Hirtelen puffanás hallatszott. Már mindenre felkészültem, de nem történt semmi, csak egy téglát löktem ki a falból. Kíváncsian bekukucskáltam. A félhomályban egy asztalféleséget tudtam kivenni. Sajnos, a macinak ez volt az utolsó „bontása”. A síri csendben furcsa kápolna várt rám. Az oltáron, egy dobozon egy nagy könyv feküdt. A könyvet elvonszoltam az oltár melletti állványhoz. Már majdnem hozzáláttam volna az olvasáshoz, mikor halk zöreje ütötte meg fületem. Lehajoltam és megnéztem, mi esett le. A doboz egyik zára volt. Nem tudtam visszarakni, ezért kinyitottam a másik kapcsot is. Valami a szemembe ment, ezért nem láttam, amikor egy zöld csóva szállt ki a szobából, egyenesen Donhoz...

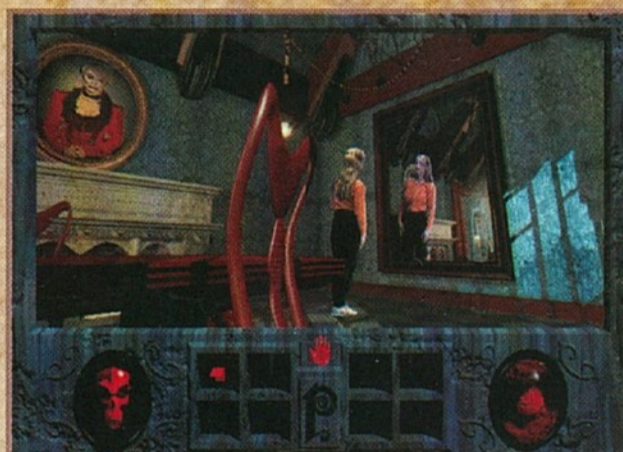
Másnap éppen az új könyvem írását kezdtem volna el, amikor Don bejött. Feltűnően idegesen viselkedett. Fel volt háborodva, hogy még nem vettem meg neki a mosdótisztítót, amit nem is kért tőlem. A szekrényből kivettem egy kis

pénzt, és zokogva a kocsihoz futottam. Ekkor találkoztunk először, emlékszel? Beszélgettünk a házról, s Carnóról. Te is csak suttogva merted kiejteni még a nevét is. A boltvezetőnél vettem mosdótisztítót. Figyelmeztetett, vigyázzak, ez erős sav. Don köszönés nélkül becsapta maga mögött az ajtót, miután átadta a tisztítót. Valami történt vele...

Október 20-án folytatódott a történet. Piknikezés közben Don fejfájásra panaszkodott, s visszament a házba. Éppen pakolni kezdtem, mikor úgy tűnt, mintha egy ember rejtőzne a fa mögött. Odamentem. Senkit sem találtam ott, de mikor vissza akartam fordulni, valaki a vállamra tette a kezét. Középmagas, erős testalkatú, buta képű fiatalember állt előttem. Nem lehetett több húsz évesnél. Érthetetlen beszédéből csak annyit tudtam kivenni, hogy valami nagy baj van, kövessem. Az istállóhoz vezetett. Piros sapkás idős hölgy kalimpált ott, ugyanis beszakadt alatta a kis kamra tejeje. Rögtön segítségére siettem, s a daruval kiszabadítottuk.

A fiú bemutatkozott: „Cyrius vagyok, és ez itt a mamám, Heriett”. Könyörgött, hadd dolgozhassanak nekem, s cserébe nem kérnek mást, csak hogy az istállóban lakhassanak. Nagy nehezen beleegyeztem, így elmentek. A beszakadt gerendákból kiálló szöveget kiszedtem és az emeleti ajtó kulcsát ennek segítségével szereztem meg. Följebb egy új ajtó várt rám, ami egy padlásszobába vezetett. Az ablakból a sziget keleti csücskében egy kis házat láttam meg. Találtam egy könyvet, amiben valamilyen Malcolmról esett szó. Tőled tudtam meg, hogy övé az a ház, amelyiket egy vérszomjas dobberman őrzött. A boltostól ingyen kaptam egy leveses cupákat, amit rögtön fölajánlottam a blökinék. Ez csak az első akadály volt, ugyanis Mr. Malcolm természetes ápolója állta utamat. Felmutattam neki a könyvet, így beengedett. Sajnos, semmit nem tudtam meg...

Mikor hazaértem Don jött szembe velem és rám förmedt, hogy mit kerestem a városban, nem megmondta, hogy ki ne tegyem a lábam a házból? Sértődve futottam be a házba. Es-



**Trükkös tükröm mondd meg nekem...**



**Végre egy jóvágású főszereplő!**





„Munka” közben a férj?

te, azt is mondhatnám, megerőszkolt. Egyre vadabban szerettem, mire én sírva fakadtam. Reggel leszaladtam a lépcsőn. Az öregasszony utasításaimra várva fogadott. Elsoroltam a teendőit, és megkérdeztem, hogy lehet a hátsó házba menni. Azt mondta, kérem meg Cyruset, majd ő odavisz. A fiú egy árokhoz vezetett a kripta mögé. Nem mertem átugrani, ezért kedvemért kidöntötte az ott álló fát! Ezen már sikerült átmennem. A konyhó valamikor virágos ház lehetett. Minden romokban állt, a növények már teljesen elszáradtak. A földön kis ásót találtam. Roppant furcsa érzés kerített hatalmába. Hátrafordultam és minden megelevenedett! A ház teljes épiségeben ragyogott és virággillat töltötte be a levegőt. Egy fiatal lány dolgozott a virágok között, és egy férfi közeledett feléje.

„Zoltán, mit keresel itt?” – kérdezte a lány. Zoltán egy széles és hegyes kést tartott a kezében, s elindult a lány felé.

„Semmit, drágám.” – szólt és simogatni kezdte a lány arcát.

„Hagyjál már!” – kiáltott és megfordult. Már csak egy halk sikolyra volt ideje, mielőtt Zoltán a fagyos pengét lenyomta volna a torkán. Hirtelen minden eltűnt, s visszakerültem a valós világba. Kiszaladtam, levegő után kapkodtam, egész testemben reszkettem. Nagy nehezen megnyugodtam, fölálltam, és a lencsét berakva a távcsőbe néztem.

„A padlásszoba mellett van még egy ablak!” – konstata-  
tam. Gyorsan visszafutottam a ház felé. A telefonos éppen akkor érkezett meg, ahogy Bob ígérte. Már dolgozott, mikor beléptem a házba. Rövid szóváltás után a padlásra szaladtam és átvizsgáltam a falakat. Az egyik hangosan kongott. Izgatottan szedtem ki a deszkákat. Furcsa képek és egy láda volt odabenn. A ládában egy nagyon szép brosstűt találtam. Kiabálást hallottam, ezért leszaladtam a földszintre. Don vitakozott a telefonossal, avval vádolta a szerelőt, hogy macerál engem. Gyorsan közbeszóltam és elküldtem a szerelőt. Amikor kilépett, jól leszidott, hogy mit szólok bele a dolgaiba. Úgy tűnt, nemhogy javul, de rosszabbodik a helyzet...

Arra ébredtem, hogy vért könnyezem, de ez csak egy újabb félrevezetés volt. Baljós érzésem támadt, ezért gyorsan lementem. A villamosszékes szobában a tükör furcsán szikrázott. Félve belenéztem: Zoltánt láttam és egy nőt, aki egy ágyra volt kötözve, szájában egy tölcser. Zoltán egy teli tálcával közeledett, amin csupa furcsa kinézetű étel volt.

„Most drágám megkóstolhatod legújabb receptemet. Előételként kezdjük egy kis vérben áztatott, párolt agyvelővel” – szólt és belétem a tölcserbe – „látom nehezen tudod lenyelni, majd segíték” – előkapott egy ru-

dat és azzal tömkölte lejjebb. Iszonyodva elfordultam és lefutottam a lépcsőn. Cyrus lépett be és széánra hívott az anyjához. Mikor Heriett megjelent, majdnem szétpukkadtam a nevetéstől. Egy piros kendőbe volt csavarva a haja, így kínált helyet. Megfogtuk egymás kezét, mire ő csupa zagyvaságot kezdett el mondani: „... Jelenjetelek meg, ó nagy szellemek!!” és így tovább. Hirtelen lefagyott arcáról a mosoly, és nagyot köpött. Ijedtünkben az asztal alá ugrottunk. A köpetből lassan egy arc formálódott és így szólt:

„Én, Zoltán Carnovach eszetlenül és felelőtlenül kiszabadítottam a szörnyű sárkány szellemét, és az eluralkodott rajtam. A szellemet sikerült megállítanom és elfognom. Most újból és utoljára kiszabadult, hogy uralkodjon valakinek a testén. Te vagy a kiválasztott, neked kell elpusztítanod a sárkányt, hogy több szörnyűséget ne tehesen a világ ellen. Járj szerencsével...”

Az arc eltűnt és én ott álltam megdermedve. Most értetem meg, hogy mit tettem, amikor kinyitottam a dobozt, és hogy Don miért viselkedik ilyen furcsán. Heriett felébredt, és nem emlékezett semmire. A házból nevetések, poharak koccanása hallatszott, de már nem voltam nagyon meglepve. A harmadikra mentem, hogy lepihenjek, de valami furcsát láttam a hálóval szemközti szobában. A falra egy sárkánymótvum volt felvetítve. Emellett egy kis ajtóra találtam. Az alagút egy színházba vezetett, ahol Don feküdt – részegen...

Reggel teljesen másnapos volt. Megpróbáltam megbeszélni vele, hogy menjünk el innen, de nem egyezett bele. Megint megjelent a telefonos, hogy dolgozzon. Elmentem körülnézni a színház hátsó szobájába. Egy fényképet találtam, amin Malcolm látszott. Azonnal elmentem hozzá. Elmondta, hogy Carno megölte a feleségét és a szeretőjét, és hogy nem ő van eltemetve a kriptában. Egy varázskönyvben van minden titok kulcsa. A szellemet vissza kell küldeni a saját világába. A kosiban végiggondoltam az egészet. Már éppen a kapun hajtottam be, mikor megláttam Dont és a telefonost. A szerelő éppen kocsija felé sétált, amikor Don mögé osont és megölte. „A férjem tehát mégis gyilkos” – gondoltam elkeseredve. Leparkoltam, bementem és kezdtem kirakni a holmimat. Eközben megláttam az egyik fényképünket. Sok szép emlék jutott eszembe és nem tudtam elhinni, hogyan keveredhettünk bele ebbe az egészbe. Elhatároztam hát, hogy végrehajtom küldetésem: végzek Donnal, vagy akármi is az. A kápolnában balra lévő ajtón futottam be, és a kriptába jutottam. A rózsafüzért felvettem és elindultam vissza. A színház öltözőjében a mellényből felvettem a hőemberbábút, amit Don ajándékozott nekem karácsonykor, amikor megkérte a kezem. Felmentem a sötétszobába. A fal tele volt fényképeimmel. De nem egyben, hanem három részben: egy vágás a fejnél, egy a derekamnál. Nem volt több időm körülnézni, Don lépett be.



Rossz érzéssel léptem be a kertkapun...



## PHANTASMAGORIA

SIERRA

486SX, 8 MB RAM, 2 MB  
HARD DISK, MOUSE, WIN 3.1,  
WIN. KOMPATIBILIS HANGKÁRTYA

JÓ ZENE, IZGALMAS SZTORI,  
FANTASZTIKUS HANGEFFEK-  
TEK, SZUPER ÖSSZHTÁS

TÚL KÖNNYŰ A KIHÍVÁS,  
ÉS A FILMRÉSZELETEK  
„CSÍKOSAK”.

„Nagyon jó  
alany leszel a  
kísérleteimhez” –

mondta és rám támadt. Felkaptam a savas üveget és ráfröcsköltem. Kirohantam a szobából, de még fel kellett vennem a könyvet. Még sikerült, mielőtt Don rám talált volna. Leráncigált a színházba. A színpadon egy nagy szék állt. Ugyanaz, ami az álmomban is megjelent. Mikor láttam, hogy beszédem nem megyek semmire, felmutattam neki a hőemberszobrot. Miközben gondolkozva nézte a bábót, meghúztam a kart. A bárd lecsapott és kettéhasította Dont. Kétségségetten oldottam le magamról a köteleket, de hiába – Don meghalt. Szörnyű földrengés támadt, és testét elnyelte a mélység. Egy hatalmas zöld gömb emelkedett fel és egy óriási szörnyé változott. A titkos panelhez futottam, utána le a lerombolt lépcsőkhöz. Átugrani nem tudtam, ezért a fölöttem lévő csöveken másztam át. Lefutottam a maradék lépcsőn: egy ajtó állt előttem. Hallottam, hogy a lény már közelít, de az ajtó nem nyílt. Nekidőltem, ekkor úgy éreztem, megmozdul. Nekilódtam újra, és kinyílt! A lény keze már majdnem elért, amikor becsaptam magam mögött az ajtót, belülről pedig bereteszeltem. Lefutottam a lépcsőn, ahol egy oltár állt. Elővettem a könyvet, és olvasni kezdtem az utasításokat. Sikerült megértenem annyit, hogy egy talizmán kell, egy élő ember vére, és valami szent dolog. A talizmán az oltár mögötti testen volt, amit rátettem a könyvre, rácsöpögtettem a véretem, és ráraktam a rózsafüzért.

A szörnynek ezalatt sikerült betörnie az ajtót. Már csak az utolsó lépés volt hátra: olvasni a szöveget. Éreztem, hogy mögöttem van, de tovább olvastam. Halk morajt hallottam és fénysugarak cikáztak körülöttem – vége volt. Nem tudom leírni, mit éreztem. Most sírjak vagy nevessek?! Megszabadítottam a világot egy szörnyű csapástól, de elvesztettem férjemet, az egyetlen embert, akit szerettem. Felálltam és kitámolyogtam a kocsinhoz. Még egy utolsó pillantást vettem a házra, és elmentem. Hát így történt, azt hiszem nincs mit hozzáfűznöm. Bízom benne, hogy megérted, miért nem szóltam eddig, és megbocsátasz. Remélem találkozunk még valaha.

Szerető barátnőd:

Adrienne

Ui.: Még annyit, hogy a következő könyvemnek ajánlom fel. Címe: Phantasmagoria....“

El Capo and Zong



**SZEREPIJÁTÉK**

**GAME-PORT**

**MIKE SINGLETON NEVÉT AZT HISZEM, NEM KELL BEMUTATNOM EGYETLEN VOLT SPECTRUMOS VAGY AMIGÁS KOLLÉGÁNAK SEM. A 80-AS ÉVEK ELEJÉN KOMOLY FELTŰNÉST KELTETT A LORDS OF MIDNIGHT SPECTRUMOS VERZIÓJÁVAL, AMIKOR 32000(!) LEHETSÉGES MOZGÁSFÁZIST (NA JÓ, NEVEZÜK INKÁBB ÁLLÓKÉPNEK) ZSÚFOLT BELE A 41 KBYTE-NYI PROGRAMTERÜLETBE.**

A játéktér mérete 4096(!) helyszínt tartalmazott (a folytatás, a Doomdarks Revenge pedig még másfélszer ennyit). Ez a pár adat önmagában nem sokat mond, de emellett a játékok is szuperek voltak! Egyébként a számokat csak azért jegyeztem meg (becsszóra nem néztem utána), mert én is hasra estem tőle annak idején, és bizonyos cégek ma is példát vehetnének ilyenfajta programozási technikából...

Később következett az Amigás korszak, olyan játékokkal, mint a Midwinter I. és II., melyek szintén nem a gyorsan játszható és felejthető kategóriába tartoztak. Azután... Trarararam!... következett (következik) a PC-s világ, és ter-



Sétálunk, sétálunk, egy kis dombra lecsücsülünk...

mészetesen Singleton mester is átáll az új játékgépre: legújabb művét, a Lords of Midnight 3-at éppen most kaptuk meg, aminek folytán Mike akkorát esett az általam emelt képzeletbeli piederasztól a földre, hogy azt talán még Amerikában is érezték (azóta is folyamatosan csuklik a szerzőgárda minden második tagja, de elsősorban Mike).

# LORDS OF MIDNIGHT 3

Szóval mi is történik itt? Először is a Pentium (el ne felejtsem a Tm-et!) tulajdonosok örülhetnek a Setup rejtelmeinek, ez a rövid programocska ugyanis meglehetősen rövid idő alatt lefagyott a superprocin (ennyit a kompatibilitásról), de rövid kínlódás után sikerült a szomszéd 486-os gépen instalálni, és a kész config file-t visszahozni lemezen. Na... újabb jó hír! A GUS tulajdonosok lesznek szívesek a midi beállításokat kézzel elintézni (nem árt, ha ezt is megtanulják a drágák – miért nem térnek vissza az SB-hez!) Jó, ez is megvolt... (P.S.: ezek a hibajelenségek persze lehet, hogy csak az én gépemen jelentkeztek, de mindenesetre jó háttéranyagul szolgálhatnak a lelkiállapotom megértéséhez – ezt nem fejtem ki részletesebben, mert a lap nemcsak nagykorú olvasóink számára készült.) Sikerült! Elindult a program (és túléltem az intrót is)!

Ezután következik a legrosszabb! A játék... illetve a helye, mert játék nemigen létezik... Az ember a Carmina Burana hangjaira szépen elkezd nézelődni a menük között: rengeteg hasznos és haszontalan dolog van itt, de végül is eljuthatunk az egyes karaktereket vezérlő almenükhöz (mindenről Help van, így nem túl nehéz eligazodni). A fő baj, hogy a játék elején csak néhány karakterünk van, de én így is meguntam, hogy mindenkinél állandóan állítgatni kell mindent (mert persze nem nagyon tudjuk, hogy éppen hol is tart az illető a küldetésben). Így aztán valóságos felüldülés megtalálni az időgyorsító gombokat és a gépre bízni a kezelést (akkor viszont mi a játék benne?). Persze át lehet venni a vezérlést egy-egy karakter fölött, de akkor csak még rosszabbul mennek a dolgok. Használható viszont a rengereg „kameraállítás”, amiből megcsodálhatjuk a valóban profi grafikai megoldásokat (a termekben látható ládákkal és egyéb tárgyakkal kár kísérletezni – csak dísznek vannak ott). De néhány óra múlva ezt is megunjuk, és ismét elkezdjük keresni a játék lényegét... De nem találjuk... A fene enne meg, valami csak van benne! Hát, nem tudom... Át lehet állítgatni embereket, gyűjthetjük a sereget (ami nálam mindig elenyésző számú volt az ellenséghez képest) és imádkozhatunk, hogy magányosan kószáló hőseink bele ne akadjanak valami harciasabb lelkiületű emberkébe. Főleg mivel szeretnek végkimerülésig menetelni, így jóval kisebb sereg is leverheti őket. Természetesen átvehetjük az irányítást, de szerintem elég unalmas mindig azt figyelni, hogy kinek kell aludnia, és én bizony egy idő után elindítottam a háromnapos időgyorsítást – Rothron a „bölc” meg fulladjon meg az első tóban, amibe beleszedül!

Szóval ennyi a tömör krónikája néhány napos kínlódásomnak a (végelegesnek szánt) Lords of Midnight-tal. Ennek ellenére beszéltem még egy-két emberkével (pölo: Mocsy és Festő), de náluk sem történt semmi különös – néhány programkifagyástól és összeroncsolt idegsejtől eltekintve. Szóval úgy tűnik, nem csak én csalódtam a prog-

ramban – vagy csak az elvárásaink voltak túl nagyok?

Még egyszer összefoglalva:

A grafika nagyon szép és változatos – ez tény. Ráadásul itt is igaz, hogy programozástechnikailag elég jól megoldott: nem 6 CD-n adják ki a programot (sőt annak az egynek is

az intró és end-sequence teszi ki a nagy részét). A zenéről már kevesebb elismeréssel kell szólnom (nem mintha nem szeretném a Carmina Burana-t): az installálás körülményei és a meglehetősen gyenge digitalizálás eléggé lerontották az összképet.

Végül a feketeleves, a játszhatóság! Frustrációt már elég jól körülírtam az eddigiekben, így csak annyit emlí-

nék meg összefoglalásképpen, hogy nekem valahogyan mindig az Arena jutott az eszembe: annak is olyan grafikája volt, hogy a Doom elbújhatott mellette (elnézést a Doom rajongóktól, de ez így van!), viszont ezt a gyönyörű keretet sikerült teljesen „ki nem tölteni” tartalommal (ellentétben mondjuk a Doom-mal, amit sikerült, igaz elég sok vér kicsorgott közben...). Az Arena az egyik legnagyobb szerepjáték lehetett volna, a Lords of Midnight az egyik legjobb stratégia lehetett volna... De nem lett... Sajnos... A fő pozitívum a CD-n a Spectrum szimulátor és a Lords of Midnight, valamint a Doomdarks Revenge Spectrumos verziója. Aki nem ismerné még őket (pl. annak idején elvettemül C64-es volt), az EMIATT mindenképpen szerezze meg a CD-t. Ezeknél persze ne a grafikára és a „zenére” koncentráljunk, hanem a játékra – az jó!

Pellus



**LORDS OF MIDNIGHT 3**  
DOMARK

**DX-66, 8 MB RAM, 30 MB  
HARD DISK, SOUNDBLASTER, ADLIB  
MS MOUSE, DOS 5.0**

**SZÉP TEXTURÁS VEKTOR, JÓ  
3D MEGOLDÁSOK, SZUPER  
REAL-TIME LANDSCAPE**

**LASSÚ JÁTEKMENT,  
GYENGE TÖRTÉNET,  
SILÁNY DIGI-  
HANGOK.**



# Kingdom

**VALAHA, RÉGES-RÉG AZ EZÜST KIRÁLYOK URALTÁK AZ ÖT KIRÁLYSÁG FÖLDJÉT. BÖLCS URALKODÁSUK ALATT A FÖLD ÉS AZ ÉLET VIRÁGZOTT, A VÁROSOK ÉS A KERESKEDŐK GAZDAGODTAK. MINDENKI BOLDG ÉS ELÉGEDETT VOLT. LÉTREHOZTÁK A NAGY VARÁZSLÓK RENDJÉT, AMELYNEK VEZETŐJE, A FŐMÁGUS URALTA A BIRODALOM ÖSSZES MÁGIÁJÁT AZ AMULETTEN KERESZTÜL.**

Egy testvérpár is belépett a rendbe, Mobus és Torlok. Mindketten nagy varázserővel rendelkeztek, de Mobus volt a bölcsőbb. Torlok később – féltékenységétől gyötörve – elhagyta a rendet, és a Káosz Barlangjaiban húzta meg magát Shadoan tartományban, ahol sötét mágiát tanult. Egyetlen vágya volt: megszerezni a Főmágus amulettjét, hogy uralkodhasson a Birodalom felett. A nyugati hold hetedik évében Mobus-t nevezték ki Főmágussá, és az ünnepségre hivatalos volt az Öt Királyság apraja-nagyja. Az ünnepség alatt még az őrség is csatlakozott a mulatozókhöz, szabadon hagyva a falakat és kapukat. Torlok elérkezettnek látta az időt véres bosszújára: a sötétség erővel karöltve kipusztította az Ezüst Királyok minden ágát, egy lány kivételével, aki még időben el tudott menekülni. Mobus-nak még szerencsére volt annyi ideje, hogy az amulettet átalakítsa öt tárggyá és szétszórja a Királyságokban. Azóta őt senki sem látta, de legendák szólnak egy idős varázslóról, aki egyedül él szomorúan Shadoan tartomány egy messi pontján. A Rendből is megmenekült egy varázsló, név szerint Daelon, aki már több tucat varázslótanoncot kiképzett az évek során, de mindegyik elbukott a Torlokkal való harcban. Utolsó reménye az ifjú Lathan, aki a megmenekült királylány és egy falusi földműves gyermeke. Lathan épp befejezi tanulmányait, mikor keleten egy nagyra törő főúr letaszítja trónjáról a helyi hercegisasszonyt és átveszi az uralmat a királyság felett, azaz a céllal, hogy az egész birodalmat elfoglalja. Mi (természetesen Lathan) pedig elindulunk, hogy még Torlok előtt megtaláljuk az Amulett darabjait, és megfékezzük Drakesbloodot.

A főmenüben a Start Apprentice és a Start Wizard a két szintet jelenti. A wizard kicsit bo-

nyolultabb, több a helyszín és többször halhatunk meg. Én a wizard megoldását fogom leírni, annak alapján az apprentice is könnyen megoldható, de azért néhányszor zárójelben jelzem a különbséget. A **History** az előzményeket meséli el, a **Demo** néhány képet mutat a játékból. A **Quit** eléggé egyértelmű, és ha már mentettünk, a **Quit** és a **Demo** között megjelenik a **Load** is.

A játék kezdetén a játékképernyőt látjuk – körben egy csomó ág, középen a játéktér. A felső faág jelzi életerőnket. Ha elszürkül, gyengébbek lettünk, de nem veszítettünk életet, ha lerövidül, akkor viszont igen. Oldalt a szemmel lehet átváltani a térképre (de csak akkor, ha nyitva van). Itt oda tudunk menni, ahol a gép egy fatáblán kiírja a hely nevét. Ugyanígy változathatunk az akció és a térkép között a jobb egérgombbal is. Alatta az erszénnyel a nálunk lévő tárgyakat csodálhatjuk meg. A kérdőjel egy szokásos menübe visz minket, ahol állást menthetünk stb. A **Replay** gombbal az előző párbeszédet tudjuk visszajátszani. A képernyő alján az jelenik meg, amit az adott képernyőn éppen használni tudunk. Még valami: ha megjelenik egy homokóra a jobb szélén, érdemes sietni, mert ha lejár, akkor nyekk. Na ennyi melléduma után vágunk végre bele...

Glendoe közepén indul a történet, ahol épp a pómépet szórakoztatjuk kisdud játékaikkal, mikor Daelon, öreg mesterünk szól, hogy sürget az idő, azonnal induljunk hozzá (appr.: rögtön el is teleportál magához). Szóval, menjünk el a házába, ami délre van Glendoe-tól. Egyelőre kerüljük el a Barren Rocks-ot (appr.: nem kell), rögtön a külvárosból menjünk Dalonhoz. Kapunk 3 scroll of seeinget, és kiválaszthatjuk, melyet készítsen nekünk a következő alkalomra. Érdemes a scr. of release-t választani, mert erre lesz szükség leghamarabb. Daelon felajánl három teleportálási lehetőséget, de nem csak ezek közül választhatunk, hanem a szemre klikkelve mehetünk máshova is. Használjuk az utóbbi variációt, és menjünk délre a Marsh Wastes-be, lőjük el egy scr. of seeinget, majd vegyünk fel egy cold fire-t. Most már mehetünk a Barren Rocks-ba, győzzük le a felhőket a tűzzel (az itt lévő követ majd egy scr. of understandinggel meg lehet fejteni). A külvárosban gyógyítsuk meg a vakot egy újabb scr. of seeinggel (ezután ha elmegyünk a Guildhallba, megmutatják az utat a Haunted Waterfalls egy eldugott medencéjébe, ahol felgyógyulunk). Ekkorra már Daelon nagyjából elkészülhetett az új tekerccsekkel, úgyhogy megint látogassuk meg (ha nincs, máskáljunk még egy picit). Az új szerzeményünkkel menjünk a Barren Rocks-ba, ott a bal oldali ösvényen haladjunk. A kristályt szabadítsuk ki egy scr. of release-zel, ezzel menjünk északra a Treefolk Forestbe és ott csaklizzuk el az elfektől a botot. Nyugaton a Fairy Circle-be lőjük el az utolsó scr. of seeinget, majd adjuk oda a botot, mire megmutatják az utat a Kristály Kastélyba, ahol a kristállyal lőjük ki a tigriseket. Az ajtó odabent sajnos zárva van (appr.: nincs!), ezért menjünk vissza Daelonhoz egy újabb varázslatorozatért, majd keletre a Marsh Wastes-en keresztül (klikkeljünk a táblára).

KALANDJÁTÉK

GAME-PORT



A Dunespeople's Campsite-nál süssünk el egy varázslatot (mindegy milyet), amiért kapunk egy Onyx Seal-t. A fekete valamivel baktassunk vissza a Kristály Palotába, nyissuk ki az ajtót és vegyük fel a buzogányt. Ezzel meg is van az első tárgy.

Daelonhoz ellátogatva valószínűleg megkapjuk a negyedik tekerccsorozatot is, majd menjünk újra a sivatagba és nézzünk körül a templom környékén (a forgószel egy scr. of release-zel hatástalanítsuk). A hátsó bejáratnál szembetaláljuk magunkat Torlokkal. Tűzlabdáját verjük vissza a buzogánnyal, mire elteleportál (meghal?), mi meg kilépve a templomból megkapjuk a Talisman Sceptre-t. Ezt felmutatva az oázisban kapunk egy megáldott íjat, és lent a Dunespeople-k sem hóbörögnek tovább. Észak felé kerülve térjünk át a hegység túoldalára (az ördögfalba lőjük bele egy nyilat), ott menjünk be a Hedge Maze-be, lőjük ki egy újabb nyilat, majd az aranyszínű ösvényen végighaladva vegyük fel a gömböt. Ezek után menjünk az ősi királyok völgyébe, és a gömbbel szerezzük meg az érméket. (appr.: ezen a szinten az egész előző bekezdés kihagyható.)

Továbbra is északi irányba haladva a Fekete Toronyba érünk. A kristály elveszik az ajtónállókkal való harc során, de mi csak menjünk be a középső bejáraton és vegyük fel a kardot. A Drakesblood's Palace-ben keressük meg az újdonsült királyt (a varázslókat érdemes elkerülni, ezért a bejárat teremből ne menjünk jobbra a hárfás pasi háta mögött). (appr.: vágjuk bele a kardot és vége a játéknak.) Adjuk oda neki az érméket, mire megnyit nekünk egy titkos járatot, ami az Ezüst Királyok utolsó csatájának helyszínére vezet. Vágjuk le a növényt, majd az Ezüst Királyok Völgyében vegyünk fel még egy adag érmét. A palota pincéjéből a bal oldali járaton keresztül teleportáljunk vissza Daelon házába. Ha nem vagyunk maximumon, akkor menjünk el a Guildhallba gyógyulni. Ezek után az amazonoktól – az oázisban – szerezzünk még egy íjat (az előző eltűnt a labirintusban). A Dunespeople's Campsite-on keresztül a Hills Over Desertbe adjuk oda a növényt az óriásnak. Látogassuk meg a Felhők Urát, aki ránk bocsát egy varázslatot, aminek segítségével tudjuk szabályozni az árapályt, de vissza kell térni hozzá egy aranytárggyal, mielőtt lefut a homokóra. Teleportáljunk el magunkat a Haunted Waterfalls-hoz. Onnan teleportáljunk a Drakesblood Palace-hez, taroljunk le még egy növényt, majd menjünk a Sea Dweller's Pavilionba, ahol használjuk az újonnan szerzett tulajdonságunkat (a kövön van a jobb alsó sorban), majd szedjük ki az aranykelyhet az ürge kezéből. Ezzel rohanjunk vissza a Felhők Urához, mire ideadja a vadászkiürtöt. Most már csak el kell ballagni a Black Keephez és a lenti szobában egy scr. of understandinggel felvenni a rúnákat. Tegyük látogatást a trónbitoló Drakesbloodnál, ott eresszük ki a rúnákat, és hajtsuk bele a kardot. Újra a hercegnő ül a trónra és mindenki boldog.

De, a gonosz Torlok továbbra is garázdálkodik és az ő legyőzése sem lesz könnyű feladat – ezt már a következő részben, a „Kingdom - Shadoan“-ban valósíthatjuk meg...

Személy szerint a játékot a 11-16 éves korosztálynak ajánlanám. Mindent összevetve a játék egész szép és jó, de az agyat nem nagyon dolgoztatja meg, hacsak nem az angoltudás terén.

Pelace



KINGDOM  
INTERPLAY

386, 2 MB RAM, 1 KB HARD  
DISK, ADLIB, SB 16, SB PRO,  
MS MOUSE, DOS 3.3

SZÉP GRAFIKA,  
JÓ JÁTSZHATÓSÁG.

TORZÍTOTT HANGOK,  
MELYEK NÉHA BERAGADNAK,  
NEHÉZ ÉRTHETŐSÉG.



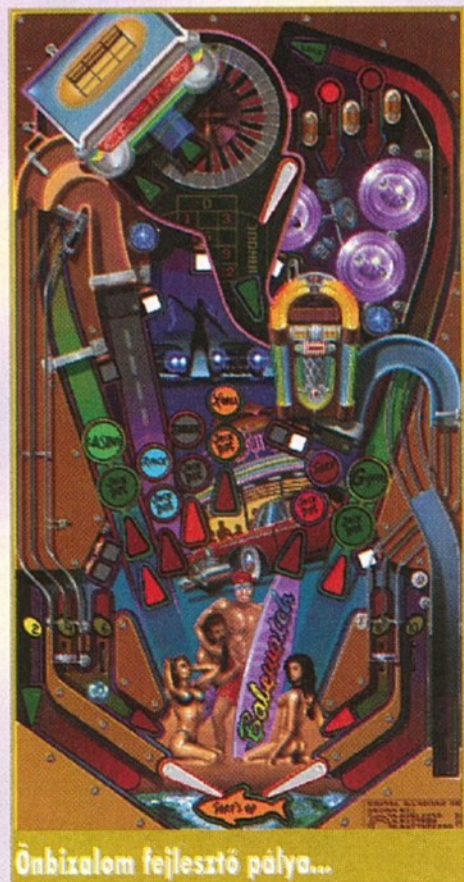


**TÖREDELMESEN BE KELL VALLANOM, HOGY SOKÁIG NEM TULSÁGOSAN KEDVELTEM A FLIPPEREKET, A SZÁMÍTÓGÉPEKRE MEGÍRT ILYEN JELLEGŰ, GYATRA PROGRAMOKRÓL NEM IS BESZÉLVÉ. ÚGY LÁTSZOTT, HOGY EME FOGYATÉKOSSÁGOM HOSSZÚ IDEIG MEGMARAD, AMIKOR MEGJELENT A PINBALL DREAMS, ÉS ADDIGI MÉLA KÖZÖNYÖMET A KITÖRŐ LELKESEDÉS VÁLTOTTA FEL.**

**E**z volt az első olyan flipper-szimulátor, amely a számítógépen is igazán élvezhetővé tette ezt a játékot, így nem is csoda, hogy gyorsan népszerű lett a PC-sek táborában.

Rövidesen megjelent a következő része is, de amint az a folytatásokkal lenni szokott, nem tudta túlszárnyalni elődje sikerét. De ez nem befolyásolta a tervezőket, és elkészítették a harmadik részt is, a Pinball Illusions-t, amely mind a grafikában, mind a zenei hangzásban igyekszik felülmúlni a nagy elődöt.

Véleményem szerint ez sikerült is, hiszen az új Pinball már képes SVGA felbontásban is megjeleníteni a játékasztalt, és a kísérőzene a CD-ről szól. A zenei aláfestéshez 51 zene-szám szolgál, s talán ez is mutatja, hogy nem mindennapi hangzásélmény vár ránk. Ez döntően hozzájárul a remek hangulathoz, amit a játék teremt, az ember szinte úgy érzi, hogy nem is otthon a fotelben játszik, hanem egy valódi játéktérben egyik sarkában lökdösi a golyókat a minél nagyobb pontszám reményében.



Önbizalom fejlesztő pálya...



Hát nem ez a legjobb...

A grafika szintén előnyre váltott, a golyók most már valóban fémes színűek és a mozgásuk erősen hasonlít egy valódi fémgolyóéra. Sikerült korrigálni az első rész hibáját, ahol a golyók időn-

ként rakétaként süvítettek át a pályán, néha pedig furcsa ívben közlekedtek. Most szinte érezni lehet a súlyát, amikor megpöcköljük, és rá kell döbbernünk, hogy egy kis lökés nyomán nem fog háromszor körbeszárgulni a pályán, ontva a bónusz pontokat.

Természetesen e nélkül sem kell attól tartanunk, hogy nem érünk el eredményt, nem szűkölködik a milliós nagyságrendű pontokkal. Ha az ember egy kicsit nem figyel oda, máris szerezhethet akár 50-60 milliót is. Segítségünkre van a multiball üzemmód, ugyanis minden pályán a megfelelő lámpák kigyújtása után, akár hat golyóval is játszhatunk egyszerre. Bár ez enyhe költői túlzás, mivel



Ha Joker játszik, más nem jut szóhoz!

minden igyekezetünk abban merül ki, hogy legalább egy golyó fennmaradjon, az irányításra már nincs is tulajdonképpen idő.

A játék hagyományaihoz híven négy pályát tartalmaz. Az első, a LAW N' JUSTICE a nem túl távoli jövőben, egy nagyvárosban játszódik, ahol feladatunk a bűnözők elfogása, egy kis lövöldözés, némi üldözéssel vegyítve stb. Természetesen

ezek csak a kísérő animációkban történnek meg, amit úgy a pontvadászat közben úgyse nagyon tudunk megfigyelni, de legalább elszórakoztatja a hátunk mögött álló nézőse- reget, akik naivul azt hiszik, egyszer ők is sorra kerülhetnek majd.

A második pálya a BABEWATCH. Ez nem tévesztendő össze a Baywatch című sorozattal, bár a környezet hasonló (csak Erika Eleniak hiányzik), tengerpart, unatkozó milliomos csemeték, kaszinó és szörfözés vár ránk. A megfelelő eredményt elérve, menet közben módosíthatjuk a háttérzenét, ha már a régít nagyon unjuk. A kezdő játékosoknak ezt a pályát ajánlom, mivel nagyon könnyen szerezhethetnek pár száz milliós pontszámot és némi önbizalmat.

A következő az EXTREME SPORTS névre hallgató pálya a nevével ellentétben semmiféle különleges sporttal nem szolgál, hacsak a sziklamászást, vagy a sakkozást nem tekintjük annak. Nekem ez tetszett a legkevésbé az összes közül.



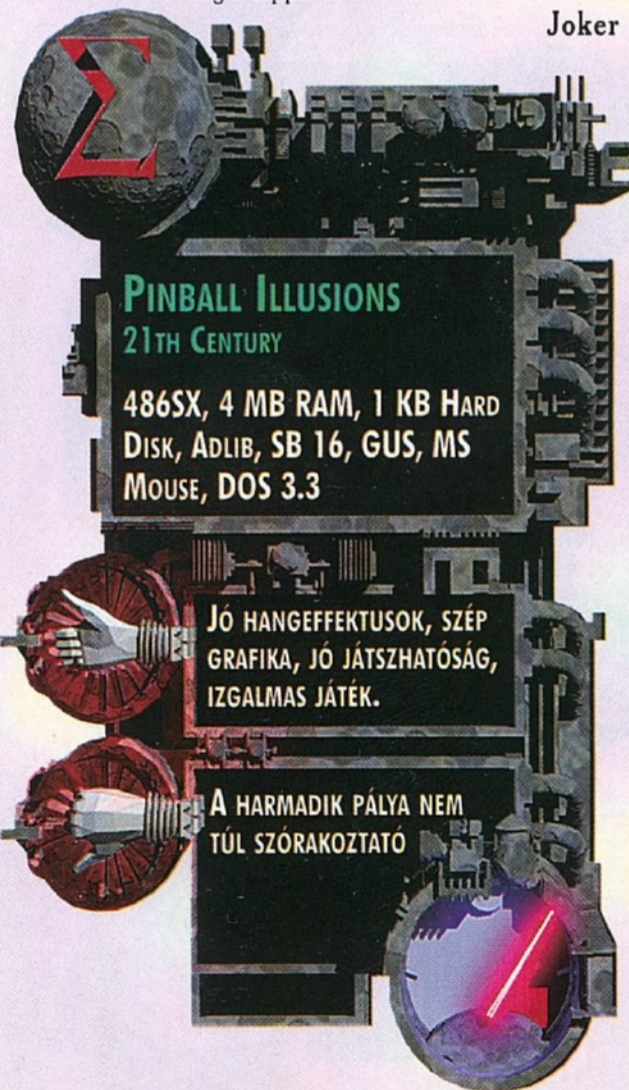
Előre Vikingek...

Az utolsó a kedvencem, amely a THE VIKINGS nevet viseli. Mivel a program készítői javarészt svéd származásúak, talán nem is lehet csodálkozni azon, hogy viking környezetben is küzdhetünk a Highscore táblára kerülésért. A játék során felbukkan egy hadihajó, részt vehetünk a viking csatákban, és

meghódíthatjuk Angliától kezdve akár Kanada földjét is.

Mindent összevetve a nagy elődhöz méltó folytatást sikerült megalkotniuk a 21st Century Entertainment gárdájának, ismét egy remek szimulátorprogrammal örvendeztetve meg a flipper szerelmeseit.

Joker



**PINBALL ILLUSIONS**  
21TH CENTURY

486SX, 4 MB RAM, 1 KB HARD  
DISK, ADLIB, SB 16, GUS, MS  
MOUSE, DOS 3.3

JÓ HANGEFFEKTUSOK, SZÉP  
GRAFIKA, JÓ JÁTSZHATÓSÁG,  
IZGALMAS JÁTÉK.

A HARMADIK PÁLYA NEM  
TUL SZORAKOZTATÓ



# VADI ÚJ MEGRENDELŐLAP!

Szellemi képességem teljes tudatában kijelentem, hogy az alábbi, megváltozott megrendelöt gondosan végigböngészem, és ennek megfelelően cselekszem. Azaz: megrendelem a PC-X Magazint, mert azóta is imádom, hogy pont 1 éve megjelent. Továbbá: köll a CD-X is, mert van CD-RONCS-om, és kapóra jönnek a legújabb játékok, demok, leírások stb. Ígérem, hogy a továbbiakban minden hónap utolsó napjait a postásra várakozás izgatott állapotában töltöm. Fogadom, hogy a hiányzó számokat megszerzem, amint azt zsebpénzem, vagy családom anyagi lehetőségei engedik. Ígérem, hogy ezen őszinte beismerés alapján körültekintően töltöm ki és fizetem be a mellékelt csekket, vagy küldöm vissza a megrendelöt a szerkesztőségnek (PC-X Magazin, 1536 Budapest, Pf. 386)!

Komolyra fordítva a szót: mivel eléggé lassan örül a posta többtonnás malomkereke, kidolgoztunk egy remek módszert, amivel a leghatékonyabban rendelhetitek meg a PC-X Magazint és a CD-X-et. Néhány sorral lejjebb találsz négyfajta (4 és 1/2) előfizetési lehetőséget – a megfelelő összeget vésd rá a lapban található csekkre (ilyenkor a megrendelöt NE küldd el!), gondosan körmöld rá a neved és pontos címed, battyogj el a legközelebbi postára, és add fel (ha többre is előfizetnél, add össze az összegeket, és ird rá a csekk hátára, mik az óhajaid)! Ha ez a módszer nem tetszik, töltsd ki e megrendelöt, küldd el nekünk, mi pedig visszaküldünk egy neked megfelelő csekket! Még egy fontos megjegyzés: ha már előfizetőnk vagy, kérünk, ne fizess most elő! Ha lejár az előfizetésed, mindig automatikusan küldünk új előfizetési csekket! (Ha régebbi PC-X számokat szeretnél megvenni, lapozz a 39. oldalra, ott találsz külön megrendelöt!)

**1.** PC-X előfizetés egy teljes évre (1944 Ft):   
most nincs pénzem, csak fél évre (972 Ft):

**2.** CD-X Magazin egyéves előfizetés (3200 Ft):   
(évente 4 számunk jelenik meg)

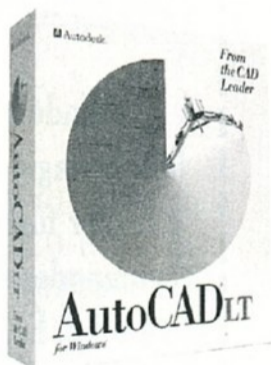
**3.** CD-X egyszeri megrendelés (1070 Ft):   
(1995. októberi szám)

**4.** A PC-X összes megjelent száma (1100 Ft):   
(1994. szept. – 1995. július, 11 db)

Áraink az ÁFÁ-t és a postaköltséget is tartalmazzák! Előfizetési akciónk 1995. november 30-ig tart! Ha addig se fizetsz elő...?!

Nevem: ..... Címem: .....

## AutoCAD<sup>®</sup> LTR2



- Microsoft<sup>®</sup> Office szabványú kezelőfelület
- Könnyített beállítások
- Valós asszociatív srafózás
- Előregyártott szövegmezők
- Jellemzők beállítása párbeszédablakokban
- Eszköztippek
- Dátum bélyegző

- Közvetlen távolságmegadás
- Új parancsok (FELOSZT, BEOSZT)
- Raszterfájl kimenet
- Megújult felhasználói útmutató és on-line súgó
- Megnövelt nyomtatási és grafikai teljesítmény



## AUTODESK ANIMATOR STUDIO — PROFIKNAK TELJES 2D ANIMÁCIÓ WINDOWS ALATT — A MEGVALÓSULÓ KÉPZET

- Animáció színezési és hangzási korlátok nélkül
- Egyszerű szerkesztés
- 24-bites színmélység
- Festés — videomakrókkal
- Áttekinthető, filmcsik-szerű megjelenítés
- PhotoShop és Quicktime kompatibilitás
- Sokoldalú utóhangosítás

- Több szintű visszaállítás
- Video for Windows támogatás

**Autodesk**  
Authorized Distributor

**3soft**  
a disztribútor a  
mindennapok esztertechnológiájáért

Autodesk újdonságok a 3SOFT Kft-nél és viszontforgalmazóinál — tel.: 212-2552, tel.&fax: 156-5419



*Kikapcsolódna? Játsszon!*

**Óriási CD játék vásár:**

Wing Commander (4 CD)	6.000
Mortal Kombat II	3.500
Inferno	5.000
Dark Forces	4.750
Alone in the Dark 3	4.750
Creature Shock (2 CD)	5.000
Lital Divil	4.000
Body Count	4.250
Ecstatica	3.500
Nova Strom	3.500
Fleet Defender Gold	3.500
Maddog I & II	4.000
Quarantine	4.750
Reunion	3.500
Simcity	4.000
Trump, Castle	3.500

**Árváltoztatás jogát fenntartjuk. Áfás Árak!**  
**Jöjjön, próbálja ki! Kérje árlistánkat!**

**Pentacomp Kft. • 1116 Bp., Etele út 32/a**  
**Tel.: 206-5637, 206-5638 • Tel/fax: 181-3965**

**Genoa**  
SYSTEMS CORPORATION

**DESIGNED IN USA**

**2ÉV GARANCIA!**

**MINŐSÉGI GRAFIKUS KÁRTYÁK \* ALAPLAPOK \* MULTIMÉDIA**

WindowsVGA 32 \* Phantom 64 \* Phantom 64Video \* VideoBlitz  
\* AUDIOBLITZ 3D \* G-Vision DX MPEG \* PLATINUM alaplapok  
\* 4X PLATINUM Multimedia KIT \* AudioBlitz Wave32 \*

**PHANTOM 64 VIDEO**

1MB / 2MB DRAM, PCI/VLB, 800x600-ig 16M szín,  
Multimédia támogatás (AVI, Indeo, MPEG), VESA k.  
Win 3.1, NT, OS2 WARP, MPEG, ProPilot programok

**33 Incorporated**  
**64-BIT**  
Vision 868  
Vision 804

**VIDEOBLITZ III AV**

2MB / 4MB VRAM, PCI, 1280x1024-ig 16M szín,  
Multimédia támogatás (AVI, Indeo, MPEG), VESA k.  
Win 3.1, NT, OS2 WARP, MPEG, ProPilot programok

**33 Incorporated**  
**64-BIT**  
Vision 968  
Vision 908

**4X PLATINUM Multimedia KIT**

\* AudioBlitz 3D hangkártya \* TEAC 55A 4x CD-ROM Drive \*  
2x 50W hangszóró \* Fejhallgató \* Mikrofon \* Joystick  
\* 150 software 10 CD-n bőrkötésben a GENOA-tól \*

**PLATINUM alaplapok**

\* 486 VLG-X4, SIS chipset, Award Bios, iDX4 és AMD DX4-ig  
\* 486 PCI-I/O, 4HDD, SIS chipset, AWARD Bios  
\* 586 P120-I/O, 4HDD, iTRITON chipset, Award Bios, P150-ig



**MIKROPO COMPUTER**

COMPUTEREK  
PERIFÉRIÁK  
PLOTTEREK  
HÁLÓZATOK  
SZOFTVEREK  
ALKATRÉSZEK

**Minden kártyához  
ingyenes driver frissítés !**

**VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT  
VÁRJUK !**

1065 Bp., Nagymező u. 51. Tel.: 153-0111 Fax: 269-0151



**BIZOMÁNYOSI ÉRTÉKESÍTÉS**

**Új és használt  
CD-k és CD-ROM lemezek  
vétele és eladása**



Bp. VI., Vörösmarty u. 58/a.  
Nyitva: Hétköznap 10-18  
Irodai telefon : 163-2458

910F

**CD-ROM Vásár!**



**Olcsó áron játék,  
oktató, lexikon,  
grafikai CD-k!**

**BONUS** CD vásárlásakor  
**150,-Ft** beválthatja (1-1 db-hoz!)

**Játékok**

Cyberia .....	5 981,-
Megarace .....	3 322,-
7 th Guest .....	3 250,-
Dark Force .....	9 000,-
Mad Dog Mcree II. ....	4 173,-
101 Best Game .....	2966,-
Best of Micropr. ....	3931,-
Alone in the Dark I. ....	4173,-
Critical Path .....	3931,-
Drag Wars .....	5981,-
Doom Mania .....	2469,-
Dark Sun Wake .....	4173,-
Nascar Racing .....	5258,-
Rise of the Robots .....	5379,-
Privateer .....	4775,-
Rebel Assault .....	5499,-
Outpost .....	4294,-
Sim City 2000 .....	4655,-
Man Enough .....	4053,-
Panzer General .....	4173,-
Myst .....	4975,-
Hell .....	4173,-
Dragon's Lair .....	5620,-

**Referenciák, oktatás**

Grolier's Encycl. ....	4053,-	20th Century Alm. ....	2725,-
Aces Over Europe ...	4655,-	Interact Auto Alm. ....	2966,-
MS Bookshelf 95 ...	7068,-	MS Cinemania 95 ...	8635,-
MS Dangerous .....	5258,-	MS Art Gallery .....	8755,-
MS Encarta 95 .....	7188,-	National Parks .....	3449,-
Comptons Int Enc. ...	3396,-	Leonardo Invent. ...	5379,-
World Atlas .....	3208,-	MPC Wizard 3.0 ...	2283,-

**Gyerek CD, oktatás**

Playing with Lang ...	3690,-	Macmill. Diction. ...	3811,-
Triple Play English ...	4655,-	Artur's Teacher ...	2748,-
Learn Speak Engl ...	7188,-	Am Heritage Talk ...	3931,-

**Shareware, grafika**

CICA MS Windows ...	3570,-	SIMTEL MS DOS ...	3570,-
Dr. Win, Shareware ...	2725,-	Hobbs OS/2 .....	3690,-
Clipart Warehouse ...	3088,-	Toolkit for Linux ...	4414,-

**Felnőtt CD-k**

Best of Vivid .....	4775,-	Dream Machine .....	8996,-
---------------------	--------	---------------------	--------

Áraink az ÁFA-t is tartalmazzák! (Kérje részletes árlistánkat!)  
Árainak a valuladr/folyam változásait követik!



**TITAN SOFT**  
Budapest VIII. Békési u. 2.  
Tel./FAX: 210-1119

486-os és Pentium PC-k  
kívánság szerinti kiépítés-  
ben, rendkívül kedvező  
áron. Kérjen árlistát!  
Mátrai László; 06-(30)-  
502-804. Hétfévén is.

**Eladó ISP-16  
Mediamagic hangkártya  
7-8 ezer forintért; Wing  
Commander III. 6-7 ezer  
Ft-ért. Érdeklődni:  
Benyovszky Máté,  
Tel.: 1-311-897.**

**A Csilla – a Harmadik –  
10 éves Skodája (120L)  
ELADÓ!  
(Gyu bácsi is látta már!)  
Érdeklődni a szerkesztő-  
ség telefonszámán  
(156-0337, 156-2967).  
Ez komoly!!!**



# GRAFI X SHS

Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Budapest X., Jászberényi u. 72. Telefon/Telefax: 262-5243 Postacím: 1388 Budapest, Pf. 96/100

Nyitva tartás: H-Cs.: 8.00-18.00, P.: 8.00-14.00

## Compfair '95

1995. október 10-14. között megtalál minket a BNV területén  
az „A” pavilon 302-es standján. Keressen meg minket!

*Új Creative termékek a Grafix SHS Kft-től*

Zene- és számítógépőrültek figyelem! Itt a

## BlasterKeys és a Homestudio!

**Blasterkeys** – egy négyoktávós dinamikus MIDI billentyűzet

**Homestudio** – a legkiválóbb párosítás: Blasterkeys + Sound Blaster AWE32 ASP hangkártya



BUDAPEST 1142 UNGVÁR U. 41.  
TEL.: 251-1160, FAX: 252-7926

486/256/VL	12.500,-
1.44 FDD	3.800,-
1.2 FDD	5.400,-
Panasonic CD-ROM, 2x	12.600,-
TOSHIBA CD-ROM, 4x	25.000,-
AMD 486 DX4-100	12.600,-
INTEL 486 DX4-100	21.000,-
Cyrix 486 DX2-66	8.000,-
Q 540 A	24.000,-
Q 850 A	30.000,-
14400 Fax/Modem, belső	12.500,-
Mini torony	6.000,-
101 K/B	2.200,-
Egér	1.000,-
Microsoft egér	3.800,-
Aktiv speaker	2.400,-
SB 16 MCD	12.500,-

...és még monitorok, nyomtatók, winchesterek, memóriák,  
CD lemezek stb. Kérje részletes árlistánkat!

Az árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!

CD ÍRÁS – 1 000 Ft – CD ÍRÁS – 1 000 Ft – CD ÍRÁS

## CYBER VISION

*Ha még nem lenne Gold kártyád,  
most itt az alkalom...*

### COMPFAIR akció október 31-ig!

Ha felmutatod ezt a hirdetést,  
egyszeri 1000 forintos kedvezményt kapsz  
a Gold kártya vásárlásánál.

**És hogy mit jelent számodra ez a kártya?**

- Kedvezményes, szuperalacsony árakat.
- Olcsó kipróbálási lehetőséget a játékokra.
- Nyerési esélyt a COMPFAIR alkalmából tartott sorsoláson, ahol fantasztikus CD-s játékok találhatnak majd gazdára.
- Újabb nyerési esélyt a Nagy Karácsonyi Ajándék Sorsoláson.
- És persze sok-sok játékot, szórakozást.



1114 Budapest, Eszék u. 2. – Tel./Fax: 161-3361  
Nyitvatartás: 13-18 óráig

CD ÍRÁS – 1 000 Ft – CD ÍRÁS – 1 000 Ft – CD ÍRÁS



## KALANDJÁTÉK

## GAME-PORT

**– JÓ ESTÉT KIVÁNOK A PCX-TV NÉZŐINEK. MA KÜLÖNLEGES VENDÉGET HÍVTUNK A STÚDIÓBA. Ő AZ AZ EMBER, AKI MINDENT TUD A POKOLRÓL, HISZEN AZ ÉLETE IS AZ VOLT EGY IDŐBEN. NEVÉT EGY SZÖRNYŰ ESEMÉNY BEMOCSKOLTA AZ UNIVERZUM ELŐTT, AMIT AZ ELMŰLT ÉVBEN TISZTÁRA MOSOTT RENDKÍVÜLI CSELEKEDÉTEVEL... MOST PEDIG REKLÁM!**

**W**egalálta fia gyilkosát, és megmentette a Földet az idegen lények támadásától. De ezt mondja el inkább ő, maga. Hölgyeim és uraim: Mr. Devlin McCormack!

– Jó estét!

– Devlin, kérem mesélje el előbb az előzményeket, hogyan vált pokollá az élete.

– Hát, hol is kezdjem...? A Föld egyik legnagyobb cégének, a Határfelfedezőknél dolgoztam. Minden terv szerint működött. A legénységgel nagyon jó kapcsolatban voltam, jó barátokká váltunk. Már csak három hónapig kellett volna dolgoznunk, aztán kitört a Háború. Nagy vállalatok csaptak össze a területek miatt, kutató intézetek pusztultak el. Azt hittük, mi biztonságban vagyunk, túl távoliak, túl kicsik ahhoz, hogy veszélyt jelentsünk számukra. De tévedtünk...

„Tűz van! Eltalálták a hajtóművet!” – kiáltotta az egyik munkatársam.

„Menjete le, és próbáljátok eloltani.” – ordítottam.

Kétségbeesetten futottam a rádióhoz. „Ne lőjenek! Csak egy kutató hajó vagyunk. Nem vagyunk felfegyverkezve, ismétlem: nem vagyunk felfegyverkezve! Kérem...”

Aztán becsapott a második rakéta is. Ez kinyitotta azt az ajtót, ami megvédte a tűzoltókat a rádióaktív sugárzástól. Mire elértem,



**Ez itt kérem, az úr az űrben!**

a sugárzás a hajtóműnél olyan magas volt, hogy odabent már halodokoltak.

„Ne...Istenem, ne...” – ordították. „Nyisd ki az ajtót! Devlin, az Isten szerelmére...” „Nem tehetem... sajnálom...”

Ha kinyitottam volna, a rádióaktív sugárzás engem is megöl. Már úgyszólván volt a barátaimnak. Végig kellett néznie, ahogy elégnék... Azután az életfenntartó készülékek felmondták a szolgálatot. Meglepő módon ez mentette meg az életem: a támadók ott hagytak meghalni, de egy vállalati űrhajó megmentet. A mérgező levegő tönkretette a tudómet, így nem dolgozhattam tovább. Korán visszavonultam, és

# THE ORION CONSPIRACY

letelepedtem a családommal az egyik új világban. De ha nincs munkád, nem vagy tagja a vállalatnak, nincs célja az életednek: kiteszítot-tá válsz.

A feleségem, Cathrine engem okolt, hogy tönkretettem az életem. Mikor már mindenki elhagyta – köztük a fiam, Danny is –, öngyilkos lett. Ez négy éve történt.

– Értem. Tavaly pedig elment a Cerberusra és felfedte fia gyilkosát – többek között. Mondja el ezt nekünk, kérem.

– Igen. A fiam temetésére mentem a Kushiro nevű hajóval, a Cerberus kutatóállomásra, ahol ő az elmúlt évek során dolgozott. Susan LaPaz, a parancsnok helyettes fogadott az intézet fedélzetén. Részvétét nyilvánította saját maga és az egész intézet nevében. Kedvessége után hideg zuhanyként ért Ward, a biztonsági főnök ellenséges viselkedése. A fiam temetése után a szobámba mentem. Éppen gondolataimba mélyedtem volna, amikor valaki egy papírt csúsztatott be az ajtó alatt. Ez állt rajta:

„Mr. McCormack,

a fia halála nem baleset volt, hanem gyilkosság!

Egy Barát”

Nem tudom elmondani mennyire meglepődtem, de megesküdtem, hogy megtalálom Danny gyilkosát. Első dolgom volt felfedezni a Cer-



**Jé, van itt egy gomb. Mi lenne, ha megnyomnám?**

berust és mindenkivel beszélni, akivel csak találkoztam. Megkerestem – a másodikon – Brooksot, a pilótát. Dicsértem tehetségét és kikerdeztem néhány dologról, mire kihívott egy kosármeccsre. Boldogan belementem. A B lifttel felmentem az elsőre, mert ott volt a pálya. Elsurrantam Brooks mellett és beléptem az öltözőbe. Először is felvettem az expandert azután a közepső szekrényhez léptem, ami nyitva volt – ez volt Brooksé. A dzsekijében találtam egy NavCom kártyát, amivel beléphettem a navigációs komputerbe, a polcon pedig egy belépőt a D lifthez. Visszaraktam Brooks kabátját és elindultam a bárba. Itt találkoztam Warddal, akitől megtudtam, hogy Danny halála napján a gondnok, Meyer össze-tűzésbe került a parancsnokkal. Itt még beszéltem Chandrával, aki nem csak kocsmáros, hanem szakács is. Biztos voltam benne, hogy ilyen rövid idő alatt nem tudom megoldani ezt a rejtélyt, több időre lenne szükségem.

Ezért megkerestem azt a hajót, amivel haza indulnék, ez a D lift harmadik emeletén volt.

A NavCom kártyával kitoröltem a Navigációs számítógép memóriáját, így időt nyertem. Megnyugodva kutattam tovább. A másodikon beszéltem Bernarddal, akitől sok mindent megtudtam. Elmondta azt is, mi az az Orion

Effekt. Lényegében azt jelenti, hogy az a fekete lyuk (az ördög kapuja), ami itt van a Cerberus közelében elnyelte a Horse's Head Nebulont. De ennél fontosabb információ volt, hogy a robbanás, ami a műhold szerelése közben keletkezett, és ami Danny halálát okozta, egy 3 MWattos energia löket volt, és fogalma sincsen, mi tud ekkora energiát létrehozni. Meyer biztos tudja! Elmentem hozzá, a másodikon lévő hajtóműhöz. Elmondta, hogy csakis egy Concussion Charger tud ilyet létrehozni, és hogy nincs ilyen a fedélzetén. Mielőtt elhagytam volna a termet, felvettem a poroltót. Talán valamelyik tudós többet tud (tudott is). Rowlandnak lett volna mondanivalója, de csak akkor, ha szerzek neki egy feketeribizli tortát, amit Chandra éppen most készített. Elszaladtam hozzá a konyhába, a negyedikre, de tortát azt nem kaptam. Rövid gondolkodás után, megkérdeztem, mi a legfinomabb étel. Chandra igen büszke az általa elkészített csirkére. Mivel látta az arcomra kiült kétkedést, fogadást kötött velem. Arra gondoltam, hogy érdekesebbé teszem azt a csirkét. Elsiettem a katakombákba (D lift, negyedik emelet, raktár mögött), ahol találtam egy patkánylyukat. A következő barlangban talált lámpával megakadályoztam, hogy bejusson a lyukba, és lefagyasztottam a poroltóval. Végezetül a barlangban felvettem a kalapácsot, visszafelé a raktárban pedig a leltárjegyzéket és a hegesztőt.

Miután a patkányt a helyére raktam, a csirke mellé (kár érte), megkérdeztem Chandrát, hogy honnan szerzett szörös csirkét, vagy talán az egy patkány?! Majdnem elájult, nem tudta felfogni, mi történt. Kihasználta a helyzetet és elcsórtam a tortát, odaadtam Rowlandnak. Cserébe megmondta, hogy Ramannal kell beszélnem, aki a laboratóriumban dolgozott. Csak hosszabb unszolásra volt hajlandó elárulni, hogy a Concussion Chargerrel a raktári leltárban találunk feljegyzést. A nálam lévő leltárjegyzéket össze kellett hasonlítanom egy másikkal. A raktárakért LaPaz a felelős, talán tud valamit! Kiderült, hogy közvetlenül Danny halála előtt egy concussion charger eltűnt! Megkérdeztem LaPazt, kinek van joga belépni a fegyverraktárba, ahol a charger-t tartották. Csak Wardnak és a kapitánynak volt lehetősége. Infot kellett szereznem a legénységről, hátha többet tudok meg. Az orvosi computerben mindenkiről van adat. Ha Dr. Chut valahogy kicsálnám a rendelőjéből... Te-

hát találok kellett valakit, akit megvizsgálhat, hogy közben átnézhessem az aktákat. Minthogy Rowland éppen most evett meg egy egész tortát, feltételeztem, hogy rosszul van. Tanácsomra hívta az orvost, így én nyugodtan kutathattam az adatok között. Érdekes dolgokat tudtam meg. Ward nem lehetett, hiszen éppen akkor húzták a bölcsesség fogát, így csakis a kapitány..., viszont Dr. Chu bármikor elvehette az alvó Ward kártyáját. Ami igazán meglepett az az volt, hogy LaPaz nyolc hetes terhes, és ezt eddig titokban tartotta. Ezzel az információval a kezemből indultam LaPaz keresésére. Azt mondják, hogy a cél szentesíti az eszközt, ezért egy kis zsaroláshoz folyamod-



**Itt ez a sok micsoda, most melyiket, hova dugjam?!**



tam. Végül LaPaz engedett, és adott egy kulcsot, ami a fiamé volt. Rossz előérzettel léptem fiam szobájába (B3 Crew B), és sajnos gyanúm beigazolódott. A szekrényben találtam egy csokornyí szerelmes levelet, de egyik sem volt aláírva. Viszont egy fénykép mindent megmagyarázott. A fiam Steve Kaufmannba volt szerelmes.

– Úristen, csak nem?!

– Sajnos igen, és ezt Kaufmann is megerősítette, amikor belépett a szobába. Beszélgetésünk hamar vitába torkollott, amit később LaPaz is meghallott. Tanácsára pihenni tértem, de ez nem volt egészen felhőtlen, mert egy szörnyű gyilkosság híre megzavart. Danny szobájában Kaufmann holttestére bukkantak, és legnagyobb meglepetésemre engem vádoltak. Leghangosabb bírám Shannon kapitány volt, parancsára a bázis legeldugottabb zugába zártak. Amatőr módon nem kutatták át a zsebeimet, így némi veszéllyel sikerült kiszabadulnom. Az ott lévő teleszkópot darabjaira szedtem. A lencsével kicsavartam a szellőző zárólapját, a teleszkóp csövét belenyomtam a nyílásba, majd a csövet betöttem a kapott

„Süti“-vel. Így kijátszottam a biztonsági rendszert, mikor érzékelte, hogy nem jut levegő a szobába kinyitotta az ajtót. Kifelé menet találok Gates-cel, akiről kiderült, hogy titkosügynök, és a Mogami-Hudson felfedezése után kutat! Találkozót beszélünk meg a Transport Podban, viszont innenől óvatosabbnak kellett lennem. Elmentem a Transport Podba, és itt fedeztem fel az idegeneket, a Shapeshiftereket. Bebabozódott állapotban, a dobozok mögött voltak – Gates is

igen meglepődött. Eddig csak sötétben tapogatóztam, de most már kezdett valami kis fény pislákolni az alagút végén. Kezdem sejteni, hogy mi folyik a Cerberus fedélzetén. Nemsokára megjelent Dr. Chu is, és nagyon furcsán viselkedett. Nem engedte, hogy hozzájuk nyúljunk és azt se, hogy szóljunk Bernardnak, vizsgálja meg ezeket. Chu elmondta, hogy a bábok három napon belül a legénység tökéletes másaivá fejlődnek. Természetesen az eredeti legénységet megsemmisítik. Zavart ez a nagy őszinteség, mert általában csak a halálraítéltek előtt fedik fel a teljes igazságot. Gates is erre gondolhatott, azonnal megtámadta Dr. Chut. A rémületől a földre gyökerezett a lábam. Chu ekkor vérengző szörnyévé változott, megragadta Gatest és szétépte. Kétségbeesetten menekültem. Mire magamhoz tértem már a hajtóműházban voltam, és egy terv is megfogalmazódott a fejemben. A kertben lévő szerszámtartóban talált fogóval elvágtam a vezetékét, persze előbb áramtalanítottam. Visszakapcsoltam az áramot, majd becsalogattam a szörnyet.



Mégelőztük ezt a hajónak kinéző valamit...

A szikrázó vezeték megrázta és elkábította annyi időre, hogy kinyithassam az üzemanyag-tankokat. A kifolyó üzemanyag lángra lobbant és hamuvá égette „Dr. Chut“. Meyer meghallotta a robbanást és persze háborgott, hogy mit csinál az ő területén. Mintegy mellékesen megjegyezte, hogy ha nem tudja kijavítani a motort, örökre eltűnünk a fekete lyukban, és megkért, hogy még ne szóljak a kapitánynak, mert akkor kirúgják. Kifelé találok a hallgatózó Rowlanddal, aki teljesen pánikba esett. Bemeneült a Transport Podba, ahol a bábok voltak, és folszállt velem. Meg kellett állítanom, mert az egész univerzumra veszélyt jelentett. Elsiettem a C lifthez, de nem volt kártyám, ezért erőszakhoz folyamodtam. A feszítővassal lefeszítettem a

vezérlőpanelt, az expanderrel pedig kitámasztottam. A nagyító segítségével néhány perc alatt tisztába jöttem az áramkör működésével, majd az átalakított gémkapocsal csinos kis rövidzárlatot csináltam. Gyorsan felmentem a lifttel az emeletre, ahol a lézergyű volt.

– Csak nem akarta lelőni a szerencsétlen Rowlandot?

– Sajnos kénytelen voltam, de neki már úgys mindegy volt, hiszen amint kikelnek a bábok, neki vége. Alig fe-

jeződött be a tűzijáték, máris megjelent a kapitány és pisztolyt szegezett rám. Mint megtudtam, a gyilkosságok fő oka a múltba nyúlik vissza, ugyanis a kapitány felesége a legénység egyik tagja volt. Most azzal vádolt, hogy szándékosan hagytam meghalni őket a rádióaktív sugárzásban, hogy magamat mentsem. A fiamat azért ölte meg, hogy éreztesse velem milyen, ha valaki elveszíti azt, aki a legtöbbet jelent számára. Meyer abban a pillanatban ugrott rá a kapitányra, amikor az le akart löni. A páncél-szekrényből kivettem az aknákat, ezek pont beleillettek a tervembe, majd elindultam, hogy Meyer utasításainak eleget tegyek. A NavCom mellől felvettem a Ratchetet, és elindultam a Scout felé. Visszafelé LaPazba botlottam, aki kétségbeesetten mesélte, hogy Ward megőrült, mert Waterman is átváltozott Xenomorphfá. Ward kézigránátja sajnos a folyosón robbant, és nem volt elég a két halott, még a levegő is szívárogni kezdett. LaPaznak még sikerült azelőtt kihúznia a halott Brooksot az ép folyosóra, hogy az ajtók lezárultak volna. Nekem annyi dolog maradt csak, hogy behegesszem az ajtókat. Az idő rohamosan fogyott, ezért elszaladtam a Scouthoz, hogy segítségével megszerezsem a hiányzó alkatrészt, amivel Meyer meg tudja javítani a hajtóművet. Visszatérve elmentem megnézni, hogy mi újság van a Mogami-Hudsonnál. Sajnos, csak halottakra bukkantam. Az első emeleten találtam rá egy túlélőre, aki elmondta, hogy ők fedezték fel először a Xenomorphokat. Kifejlesztettek egy szert, amivel el lehet őket pusztítani. Miután magamhoz vettem egy adagot, megjelentek a többiek. LaPaz elmondta, hogy Brooks fejébe van beültetve egy pót NavCom kártya. Amint felszedtem, elvittem Meyernek a NavComhoz. Ezután LaPazzal és férjével, akikkel a vezérlőben találok, Waterman levadászására indultunk. A fiam sírjánál találtam meg. A konditeremben felvett hálót kifeszítet-



Hát ez az UFO mit keresett itt (múltidőben)?

tem az ajtóra és megkértem LaPazt, hogy álljon egy kicsit közelebb, hogy a szörnyet kicsalogassa. A béklyóba vert állatot likvidáltam a trutyival. Miután megtudtam Meyertől, hogy Lowe is átváltozott, a parancsnoki hídon beindítottam az önmegsemmisítőt, de mire visszaértem LaPazékhoz, Lowe leállította a szerkezetet. Újból beindítottam, de hogy biztos legyek a dolgomban, megpakoltam aknával. A robbanást már a Shuttleből néztem végig. Hát, röviden ennyi.

(Rendező) – Csilla, ébredj!

– ...Mi?...ja... igen. Roppant izgalmas volt, Devlin... Őő..Khm... igen...köszönjük. Mára ennyi jutott a műsoridőnkől, jövő hónapban újra találkozunk. Visz lát!

– Viszontlátásra.

Végül néhány hozzászólás. A történet elég bárgyú, a sok járkálás elveszi a játék izgalmát (egy travel opció jól jött volna), a tennivaló elég kevés és könnyű, mivel a legtöbb helyen előre megmondják, hogy mit mivel lehet használni. A hangeffektek, az a néhány elég ramaty, a zene pláne. A grafika az egyetlen, ami szép és jó.

El Capo and Júpi

# Megnyílt!!! Virtual World PC CD Shop

Újlaki üzletház 1036 III. Bécsi út 34-36 I. em.  
(a Kolosy téren, a buszvégállomásnál)  
Tel.: 250-5200/123

FAX: 2505200

- A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni
- Klubtagoknak további kedvezmények
- CD írás rövid határidővel
- Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed



**THE ORION CONSPIRACY**  
DOMARK

386, 4 MB RAM, 10 MB HARD DISK, ADLIB, SB 16, ROLAND, MS MOUSE, DOS 5.0

SZÉP GRAFIKA, KÖNNYŰ JÁTSZHATÓSÁG!

BÁRGYŰ TÖRTÉNET, KEVÉS TENNIVALÓ, A ZENE ÉS A HENGEFFEKTEK ROSSZAK



**KALANDJÁTÉK****GAME-PORT**

**MEGLEHETŐSEN HOSSZÚ IDEIG GYLKOLTÁK A SZEREPJÁTÉKOSOK IDEGEIT A DM2 MEGJELENÉSÉNEK HATÁRIDŐ MÓDOSÍTÁSÁIVAL, DE VÉGRE CSAK SIKERÜLT KIADNI! AZ ÖRÖMBE A GUS TULAJDONOSOK RÉSZÉRŐL NÉMI ÜRÖM IS VEGYÜLT, A JÁTÉK UGYANIS OLYAN MÉRTÉKBEN KÉPTELEN KEZELNI A GRAVIS HANGKÁRTYÁT, HOGY FIZIKAILAG(!) EL KELTETT TÁVOLÍTANOM A GÉPBŐL, HOGY NORMÁLIS MŰKÖDÉST KAPJAK (SB 2.0 -VAL MENT, DE AZ MÉGIS CSAK MÁS...).**

**E**me tréfát egyébként meglehetősen szigorúan vettem az értékelésnél! Szintén durva hiba, hogy Pentiumon nem fut a setup (egyszerűen lefagy). Kénytelen voltam egy 486-oson konfigurálni a játékot és a kész cfg file-t áthozni (bár ez utóbbi probléma az Intelt is dicséri...).

De térjünk át vidámabb témákra! A grafika nem sokat változott, csak kissé hozzáigazították a modernebb idők követelményeihez. Olvastam olyan kritikákat, hogy miért nem 360 fokos a mozgásrendszer (ld. Ultima Underworld vagy Ravenloft), de szerény véleményem szerint ez nem a legfontosabb szempont egy szerepjátéknál! Ez a grafika pontosan elég, inkább a varázslatok, szörnyek, szintek és tárgyak be- és elhelyezésére kell a nagyobb gondot fordítani. Emellett nem árt valami normális story sem...

A DM2-ben a kerettörténet meglehetősen egyszerű: Lord Chaos hadait már többször sikerült kiverni a világból, de nagybátyánk – aki aktív szerepet játszott ezekben a csatákban – valami rosszat sejt: túl régóta tart és túl mély a csend! A Gonosz jelenlétét leginkább Skullkeep környékén érzi, ezért unokaöccsét, Torham Zedet ide helyezteti az erdő környékére, hogy a közelben legyen, ha valami történne. A viharévszak kellős közepén Torham összetalálkozik egy idős hölgygel, akit a szeme láttára gyilkolnak meg VALAMIK, amik a toronyból jönnek. Utolsó szavaival a Gonoszra és egy bizonyos ZO-LINK folyosóra utal. És itt kezdődnek Torham (alias Pellus) kalandjai...

Első feladatunk a hibernált (lesz itt még modern technika kérem! Vagy ez inkább a varázslatok kategóriájába tartozik? Csak nézőpont és háttérismeret kérdése!) hősök közül három kiválasztása, akik majd segítenek küldetésünkben. A DM sorozatban – mint közismert – négy karakterrel megyünk, ezek közül kettő elől, kettő hátul áll. Ennek megfelelően felszedtem két izomgyereket (Equus-t és Cletus-t), valamint egy varázslófélét (Seri Flamehairt). Annyit azért érdemes megjegyezni, hogy az elsődleges statisztikák mellett (health, stamina, mana) érdemes a másodlagosokra is figyelni (kattintsunk a szemre!), mert mondjuk egy alacsony Wisdommal rendelkező egyén hiába lép varázslószintet, nem fog sok manapontot kapni... Egyébként én a sokoldalú fejlesztés híve vagyok, de a kezdeti különbségek a játék végére sem tűntek el teljesen (például Equus több, mint 100 health pontot vert rá a többiekre, viszont manapontjai kb. 60-al maradtak el Serié-től). Még annyit megjegyeznék, hogy érdemes a ninja szinteket is fejleszteni (health és dexterity!), valamint, hogy a különböző tárgyakat ne szégyelljük felaggatni karaktereinkre! Egy nyaklánc például a zsebben is kifejti jótékony hatását

# Dungeon Master 2

(pl. +10 mana), miközben az éj köpenyét viseljük (+10 dexterity), a zsebünkben egy skarabeus is lapul (+5 mana), az övünkben egy mágikus fegyver van (mondjuk +20 mana). Természetesen a kezünkben lévő fegyverek, illetve a mágikus páncélok még hozzájönnek ezekhez. Ha van pénzünk érdemes megvenni a jobb cuccokat és kísérletezni. A játék folyamán minden páncélból találhatunk egy komplett garnitúrát, de azért ne hanyagoljuk el a boltok nyújtotta lehetőségeket (például bőrpáncélaban flangálni a toronyban a mazochizmus és idegrongálás elég bonyolult megjelenési formája...)

Erre kissé hosszúra nyúlt bevezető után ki is mászhatnánk a barlangból és nekiláthatnánk az ismerkedésnek a kezelőszervekkel! A profi DM-esek pillanatok alatt megszokják a dolgot, csak néhány apróbb változtatást eszközöltek a készítő. Ha valamelyik karakterünk képére klikkelünk, megjelenik a karakterlap, ahol rendezhetjük, megvizsgálhatjuk, esetleg megehetjük a tárgyakat, illetve kajákat. Újdonság, hogy egy láda kézbevételekor nem nyílik ki azonnal, csak ha jobboldalt is ráklikkelünk (a kezeknél). Az is megváltozott, hogy nyugodtan karaktert válthatunk, a láda nem záródik be (ez egyszerűsíti a pakolást). A vizsgálatodásnál is javult a rendszer: láthatjuk a tárgyak mágikus és fizikai erejét (értelemszerű módosításokkal: a vízestömlő nyilván nem mágikus, hanem valamilyen mértékig tele van...). A két szélen lévő ikon is is-

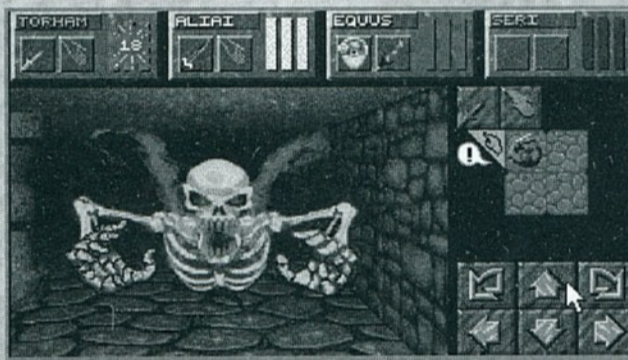
tudja majd a tűzlabdát? Egyébként üvegekről le lehet nézni az italok „kódjait”, de a többi varázslattal kapcsolatban él az előbbi megjegyzés. Ilyenkor nincs más megoldás, mint emlékekre hagyatkozni (nem minden varázslatot vettek át a korábbi részekből, de elég nagy az egyezés), vagy végigpróbálni az összes kombinációt. A készítő által a szerkesztőségbe eljuttatott segítség sem tartalmaz minden varázslatot... Néhányat azért leírok a következő rendszerben: mindig a balról megnyomandó gomb számát jelzem egy „x” után, ami az erősséget jelöli. Például:

x44	tűzlabda
x335	villám
x4	mágikus fáklya
x345	napfény
x2	gyógyital
x454	tűzpajzs
x25	ellenméreg
x52	szelleműző
x621	támadó minion
x624	védő minion
x342	party gyorsítás
x652	reflektor

Innentől kezdve valamiféle végigjátszás-szerűség következne, természetesen kicsit elnagyolva, hogy mindenkinek megmaradjon a győzelem öröme.

A kilépés után az első néhány teremben biztonságban el-sajátíthatjuk a tárgy fel- és lerakás, tologatása, a titkos széfek felderítése és ajtók kinyitása tevékenységeket. Találhatunk egy felélesztő oltárt is (az egyetlen a játékban!) és egy kulcsos ajtót. Mivel a nap-kulcs felvétele nem igényel különösebb szellemi erőfeszítést, rögtön használhatjuk! Újabb eltérés a DM-től: az ajtót működtető gombok addig hatásosak, amíg a kulcs a zárban van (általában egy kulcs csak egy zárhoz kell, tehát nyugodtan itt is hagyhatjuk). Ha pihenni akarunk, jó ötlet kivenni a kulcsot, és akkor a szörnyek sem zavarhatnak bennünket.

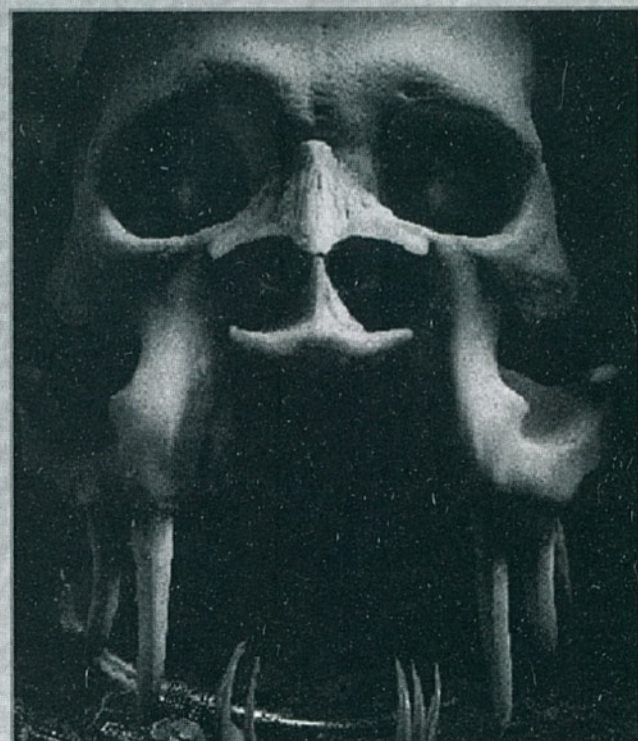
Első komolyabb feladatunk a toronyba való bejutás (mivel ott van a ZO-LINK csatorna, aminek hatástalanítása lenne a feladat). A tornyot elég hamar megtalálhatjuk, ha kimerészkedünk a faluból, de egy scroll szerint a 4 „klánkulcs” nélkül ne is próbálkozzunk a bejutással. Ezek a torony körül



Egy türelmét vesztett kalandjátékos szelleme...

merős lehet: a leggyengébb „erő” ikon, a LO található baloldalt, míg a legerősebb, a MON jobboldalt. Mielőtt azonban szép lassan átcusznánk a varázslatrendszer taglalásába, még egy apró változtatás: itt nem jobb klikkeléssel jelöljük ki a vezetőt, hanem a karakterek jobboldali képénél található kis kéz ikont kell áthelyezni egy másik karakter képe mellé. A hátsó karakterek el is forgathatók, így megoldható, hogy csak a hátunkra kelljen ügyelni. Ennek ellenére nem javasolom a négy emberrel történő hadakozást, bízzuk ezt csak az elsőkre (persze a jó fegyverekkel), míg a hátsók majd varázsolnak. Természetesen ilyen taktika mellett érdemes úgy helyezkedni, hogy az ellenfelek csak szemből jöhessenek...

A varázslás a „!” ikonra való klikkeléssel kezdődik. Sajnos itt kissé bonyolultabb lett a kezelés, mint az elődöknél, mert ebből a menüből ki kell lépni („X” ikon), mielőtt egy másik karakterébe léphetnénk. Aki gyakorlott volt a DM, illetve a Chaos Strikes Back kezelésében, annak bizony át kell szoknia (de azt hiszem itt nem fogjuk olyan sebességgel hajigálni a tűzlabdákat! A DM-ben meg lehetett csinálni, hogy másfél kockában kidobtunk 4 hatos tűzlabdát. Itt a menüből való kilépés miatt ez nem sikerült...). Maga a varázslat előkészítése a régi maradt: először az erősség, utána még 1-3 ikon, a varázslat bonyolultságától függően. Ennél a résznél egyébként nem egészen értettem a készítő lelkivilágát, mert a gépkönyv egy árva varázslatot sem tartalmaz, a játék folyamán pedig egyetlenegy scrollt sem találunk, amin varázslatleírás lenne! És aki nem ismeri a DM-t? Az honnan a fenéből



Ilyen leszel, ha végigjátszod?



szétszórva található: az első egy „Stonehenge“-szerű területen (a forgószelek ellen a szelleműzés és a tűzpjazs hatásos), a második a farkasok környékén (ne felejtsük: a farkasok is kutyafélék!), a harmadik a baltás embereknél (itt érdemes a minion háborút elkezdni), a negyedik pedig egy ősi templomban. Eme legutóbbi megszerzése már némi rafinériát igényel, nemcsak erőt és gyorsaságot. Ha leesünk az alsó szintre, érdemes körülnézni (a szellemeket a Vorpall Blade-el vagy szelleműző varázslatokkal intézhetjük el). Végül eljutunk a rohangáló lyukakig, ahol hasznos megtanulni a Scout Map használatát: aktiváljuk a szemet és mozgassuk a terem közepére, hogy folyamatosan lássuk a lyukakat. Amint belépünk a terembe, azonnal ránk kezdenek vadászni, így gyorsnak kell lennünk, hogy szép sorban bejussunk minden folyosóra. Ha elértünk a negyedik kulcsig, akkor ajánljuk fel valami értékeset az asztalt őrző szellemnek, és máris indulhatunk a torony felé.

Na most kezd komolyodni a dolog! Kezdődik minden azal, hogy diszkréten becsukódik mögöttünk az ajtó (ez engem mindig rossz érzéssel tölt el, de ne féljünk, hamarosan lesz kulcs hozzá! Egyébként néha szükséges lesz üzleti ügyek, esetleg edzés miatt ismét kimenni az erődből). A szemközti „tech-eye“ is rövidesen jó ismerősünk lesz! Itt csak egy tűzlabdát kapunk ajándékba... A zárt ajtókon két menetben, némi gombnyomogatással juthatunk át (ha egyszer sikerült, többé már nem záródnak be). Ezután megtalálhatjuk a „minion map“-et, ami tárgyak mozgatására használható (ha már járunk a célterületen). Először irtsunk ki mindenkit a lenti barlangban, majd gyakoroljuk be a használatát a közelben található Tempest nevű kardon (jól jön az még).

A következő probléma a Vexirk varázslók területén való átjutás. A kötélt meghúzására kinyitják ugyan az ajtót, de tapasztalt hőseink nem dőlnek be az ilyen nyilvánvaló invitálásnak! Inkább kívülről beengedünk néhány miniont, és táncolással az ajtónál mi is aktívan besegítünk a pusztításba. A legnehezebb a Vexirk King elintézése, aki nagyon bőszen egy Numen Staff-ot forgat (a legjobb mágikus tárgy a játékban, ráadásul újratölthető az üstnél ebben a teremben).

A „tech-eye“-ok által őrzött folyosó a magic map behatóbb ismeretét feltételezi: a második gomb feltárja a titkos falakat, így már nem gond(?) az őrző-védő rendszer hatástalanítása (gondolkodók előnyben!). Túl lehet élni a dolgot a Reflector varázslat ügyes használatával is...

Néhány fogaskerek segítségével (boltban is kapható!!!) már be is jutottunk egy titokzatos gépezethez, aminek aktiválása hosszabb távú feladatunk lesz. Egy Föld kulcsot találunk (négyzet alakú), melynek hatására megnyílik egy nyílás és az összes alsó szintet háromszor – pedig logikus!).

Odalent a legnehezebb dolog Dru-Tan elintézése lesz (Hulk-szerű figura, jó erős és keményen mérgezi!). Be lehet csalogatni a saját csapdjába, vagy kihívni varázspárbajra (lehetőleg láthatatlanul, hogy néhányat beleereszthessünk a Numen Staffból, mielőtt elszaladunk valahová pihenni). A Rockik kiszabadítása után (akik ugyebár nem ellenségek, mivel az ellenséges minionok őket is lövik!) hamarosan megoldjuk a kazán fűtését (tegyünk le egy csomó őrző miniont,

mert Dragoth – na, ez vajon ki lehet? – is ismeri a hely jelentőségét és ide fog küldeni néhány miniont).

Némi gondolkodás után (vajon miért van ott az a fránya térkép?) feljuthatunk a harmadik szintre, ahol a „kis szemét íjászok“ állandó piszkálódása közben körülnézünk és (egy fűse segítségével) egy master key-t találunk. Ezzel szépen be-mehetünk a „kapcsolók folyosójára“. Az utolsó ajtót egy már ismert kulcs nyitja, odabent beindítjuk a levegőpumpákat, felmarkoljuk a „cross key“-t és spuri vissza (ne felejtsük el a létrákat mindig leereszteni, hogy ne kelljen a későbbiekben bejárni ezt a hosszú utat).

Az asztalok és a faltörő kosok terme csak erőt és pontos időzítést kíván (meg némi szerencsét). A reflector-szoba neve pontosan elég információ a feladat sikeres teljesítéséhez. A cél: be kell lőni egy tűzlabdát a céltábla közepébe – ha sikerül, eltűnnek a lyukak és mehetünk tovább. Ha már tűzlabdázunk, akkor ne is hagyjuk abba a következő ajtónál sem, nyomuljunk tovább. A tekerő teleportereket érdemes beszorítani, hogy ne okozzanak problémát a továbbiakban. A lyukak között levő platonál sajnos nem használhatjuk a minion mapet (mivel nem tudunk belépni a célterületre letenni a „X“ markert), de nem olyan nehéz a probléma megoldása... A master key segítségével végül kinyithatjuk a ventilátor szobát...

A legocsmányabb csapda csak most következik! Ha átjutunk a villámokon, egy gyanús kör mögött két kulcsot láthatunk. Természetesen mindkettőre szükségünk lesz, de a túl mohókat utoléri végzetük (Yikes!)... Az Onyx-kulcsnak folyamatosan a zárban kell maradnia, így ne is kísérletezzünk kivételével és a gyors átugrással (én próbálkoztam egy ideig). Engedjük le a létrát (ezért nem kell kísérletezni!) és menjünk vissza. A Skull key egy kis teleportot aktivál a ZO-LINK terem mellett. Odabent két reflektor található. Vajon minek? Miért pont kettő? Miért vannak rejtélyes „jelek“ a padlón az energiagyűjtő mellett?

Szóval adjunk minél több energiát a gyűjtőnek, hogy kinyissa a ZO-LINK kaput (megjegyzés: az egyik energiaadó a gőzgép, tehát ha kialudt közben a tűz, vagy nem aktiváltunk minden elemet, akkor azt most sürgősen tegyünk meg. Mivel a létrákat szorgalmasan engedjük lefelé, ez már nem tart túl sokáig...). Ha minden sikeres volt, átléphetünk egy másik dimenzióba megküzdeni magával Dragoth-tal. A végső csatáról csak annyit, hogy érdemes feltöltött Numen Staff-fal menni, mindenki kezében legyen egy Emerald Orb vagy Staff of Neta (ezek a manát gyógyító ital nélkül transzformálják egészségé) és egy-két kemény támadó fegyver (kinek-kinek ízlése szerint: lehetnek varázsfegyverek, mint például a Fury vagy a Tempest, esetleg nagyot ütő szálfegyverek: például Excysmyr vagy TechMace). Gyorsan kell mozogni és hajigálni kifelé a minionokat (lehetőleg támadókat, mert azok mozognak, így lassabban szedik le őket az ellenséges minionok). Ha már nagyon rosszul állunk, ugorjunk le és sebesülés nélkül a torony egyik alsóbb szintjére vagy a torony környékére jutunk. A szükséges gyógyítások és fegyverfeltöltések, illetve cserék után újra és újra nekifuthatunk a végső csatának (nekem „csak“ háromszor kellett, de na-



Köszörüs, itt a köszörüs! Kések, balták, ollók élezése...

gyon durva embereim voltak – egyébként kösz Búza a segítséget! Ő varázsolta, én szaladgáltam...). Most már csak megnézzük a végső képsorokat és kész...

Végül a szokásos értékelés:

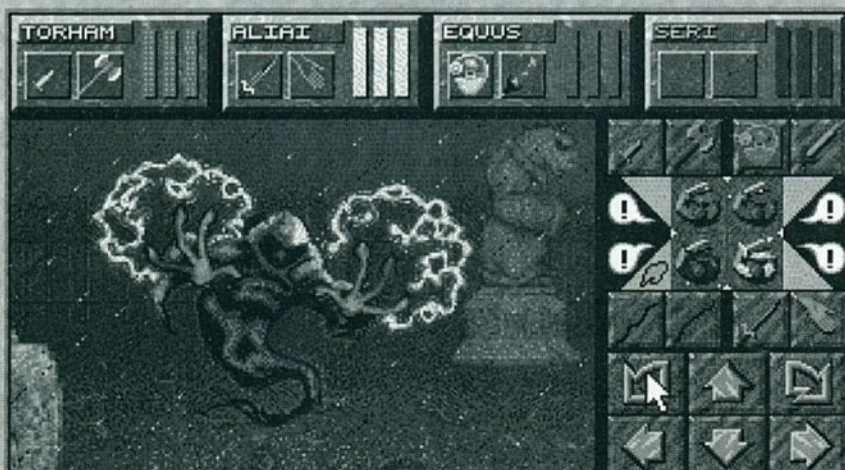
A grafikáról már kifejtettem a véleményemet, miszerint pont elég egy szerepjátékhoz. Az utóbbi időben már kissé gyanakszom, és ha egy programot nagyon a grafikájával reklámoznak, akkor félek, hogy a játék már kimaradt belőle. Itt szerencsére nem fenyeget ez a veszély...

A hangok és a zene sem kiemelkedő, de jó – a GUS mállórtól eltekintve! Ez nagyon durva volt, remélem hamarosan megkapjuk a patch-eket hozzá...

A játszhatósággal tulajdonképpen csak egyetlen bajom van: túl rövid és egyszerű lett (ez utóbbi állítással persze nem mindenki ért egyet, de én a fejtörők jó részére legkésőbb 10-15 perc alatt rájöttem – persze Chaos Strikes Back-en edzett kobakom van!). A sebességre és erőre koncentráló problémák nehézsége viszont jó volt (vagyis a csaták). Egyébként szerintem hiányzott még az a durva, térképezést megnehezítő labirintus is, ami a CSB-et jellemezte: aki ott bírt térképezni és továbbhaladni, az itt már csak röhögött a markába a toronyban...

Apróbb kifogásaim ellenére melegen ajánlom mindenkinek a játékot: nem fog hasra esni a grafikától és a zenétől, viszont jót fog játszani – és azt hiszem ez a lényeg!

Pellus



Már megint itt ez a tűznyelő...



LEGEND OF SKULLKEEP

INTERPLAY

386 SX, 4 MB RAM, 20 MB  
HARD DISK, SB, ROLAND, ADLIB,  
MS MOUSE, DOS 5.0,

JÓ JÁTSZHATÓSÁG, SZÉP  
GRAFIKA, REAL-TIME HAR-  
COK, KLASSZ CSATÁK.

A GRAVIS HANGKÁRTYÁT  
NEM KEZELI,  
PENTIUMON NEM  
FUT A SETUP!

PC-X TOP

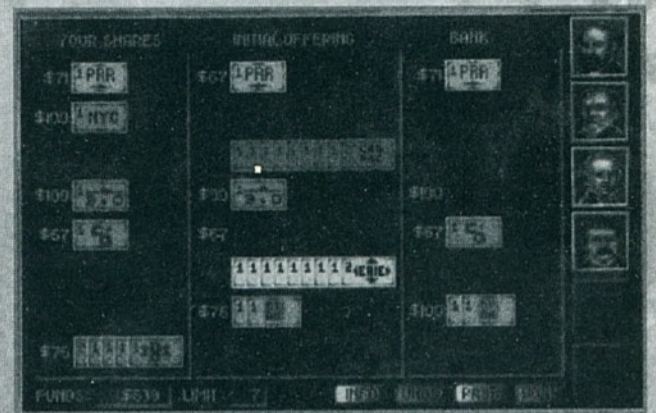


**STRATÉGIA****GAME-PORT**

# 1830

**„ELJÖTT A NAP  
MIKOR ELŐSZÖR FESTETTE MEG A  
KÓCOS FÜSTŰ FEKETE ACÉLPARIPA  
A MILLIÓ ÉVE ÉRINTETLEN PRÉRIK  
SZABAD EGÉT,  
A TERMÉSZET MEGHAJOLT AZ EM-  
BERKÉZ TARTOTTA CSÁKÁNYOK  
SZAPORA CSAPÁSAI ALATT.  
S A HÍVATLAN VENDÉG AZÓTA TE-  
LEHINTETTE A VILÁGOT TALPFÁKON  
NYUGVÓ VÉGTELEN PÁRHUZA-  
MAIVAL.”**

a MahJong és a pasziánsz különböző mutációival. De itt egy nagy játék lehetőség, amely megint a csomagolása miatt fog el a polcokról! A játékos meg átvérve érzi magát, a dobozban lakó üres ígélet miatt. A program egyébként nem csúnya – mondjuk ki, átlagos –, de a nagy amerikai vasúttársaságok hősi időszakát felidézni csak stílusosan érdemes. A készítőik pedig nem nevezhetőek kezdőnek – a Simtex fejlesztői –, annak idején a Master of Magickel debütáltak. Bár már akkor is voltak fenntartásaim a grafikusokkal kapcsolatban, reméltem a Microprose nem engedi meg magának a gyenge programok kiadásának luxusát. Valóban bravúros játék-menetű stratégiai játékkal rabolták el hónapokig szabadidőm javát. Ez után, a nem is rosszul sikerült start után, az Avalon Hill vette őket a szárnyai alá, és sajnos ez nem tett jót technikai fejlődésüknek. Az Avalon Hill eddig szinte csak hexa-rendszerű stratégiai programokat adott ki, sajnos ezt is így próbálták megvalósítani. S bár a körökre osztott játékmenetüket kiegészítették egy kis tőzsdézéssel is, nem sikerült a dicső múlt hangulatát megteremteni. Ezzel a játék meg is maradt a közepes szint al-

**Ez itt a tőzsde helye**

A vasút csak bábu, amit mágások tologatnak egy hatalmas térképen, nem nézve tájat, erdőt, embert, bölényt, esetleg őslakost. Marad a pusztas versenyfutás az idővel és a technikai fejlődéssel, s aki itt lemarad, az a következő körben kimarad. Mindez 1830-ban vagy ma, szinte mindegy. Egy biztos, az akkor és ott ma szimpatikusabb, mert már nevezhető történelemnek. Nekünk, itt Európában inkább csak a múlt század jelző jut eszünkbe. Mindenfajta moralizálástól eltekintve még lehetne jó ez a program... De nem az...

A vasúttársaságok irányítása ugyanis a vasútépítésnél és a tőzsdézésnél nem szakadt meg. Ott volt a tömegtelen alkalmazott megélhetése, a gazdasági szituációk és persze az őslakosok. A program ezek felett teljesen elsziklik. A rengeteg munka, amellyel kiépítettek egy-egy szakaszt, még csak említést sem nyer az egész játék alatt. Nem lehet érzékelni a vasút hatását a városok fejlődésére, a szállításra, a postai szolgáltatásokra, az emberekre. Itt csak pénzt, értékpapírokat látunk, meg síneket. Ennél azonban ez a korszak lényegesen úttörőbb volt. Nem ezt érdemelte...

Shy

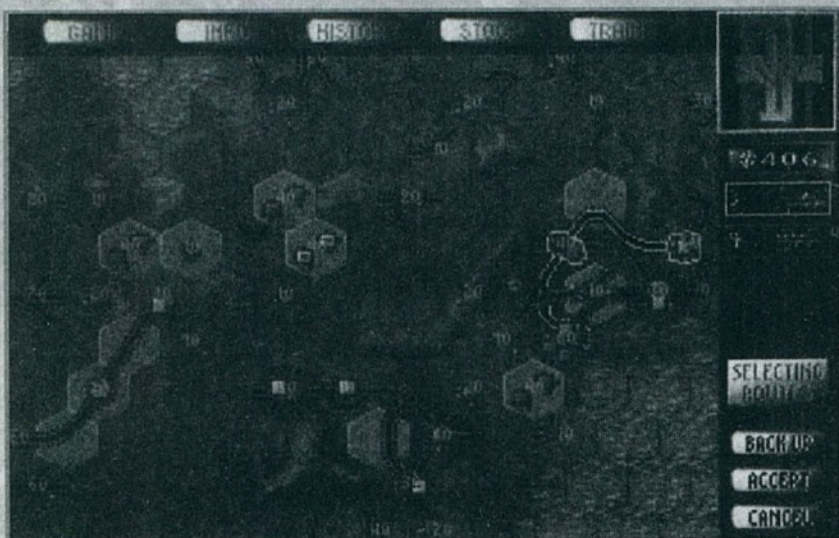
**A** i ne szeretett volna gyermekkorában masinista lenni? – azt gondolom, nem is egészséges az a gyerek, amelyik nem. Igen ám, de mi van akkor, ha közben felnőtünk. A vágyaink sem biztos, hogy a füstös masinához kötődnek. Nekem mégis nosztalgiát okozott a program. Bár annak idején, amikor az első cikkem megjelent a C-Mániában, még én is kis srác voltam... De imádtam a Railroad Tycoont...

Az 1830-at is nagyon vártam. Amikor megérkezett, azonnal felinstalláltam a gépre, és már előre dörzsölgettem a markom, hogy végre újra egy kellemes „Railroad Tycoon“ utóddal ismerkedhetek meg. Sajnos az első benyomások nem azt sejtették, hogy hosszán tartó vágy alakul ki bennem az 1830 játékmenete iránt. Fel sem merült bennem, hogy a program külső máza, nagy ürességet takar. Azonban minél mélyebben próbáltam megérteni a játék logikáját, rejtett mélységeit, titkos fortélyait ráébredtem, hogy ez a dolog egyáltalán nem az, amire én áhítoztam. Nem volt mélyebb tartalom, csak felszín, az is csak közepes grafikai tálalásban. Mintha félbemaradt volna a koncepció, vagy talán soha sem létezett... A kaland, a felfedezés meghiúsultát vették el tőlünk a készítő azzal, hogy si-

**A hajdan volt gazdag vonatmágánsokkal játszhatunk együtt**

só határán, hiába forgatták ki a nagy elődöket – a Railroad Tycoon és az A-Train –, nem tudtak jobbat készíteni. Rosszabbat meg ugye minek? A brókeresdi sem az igazi, mivel semmilyen egyéb feltétel nem adott, sehol egy hitel, váltó, jelzálog, rizikó. Nincsen igazi tét sem, a játék ugyan némi pontozósdit is felvilant a végén, nem érezhető a valódi izgalommal átított játékmenet. A végső értékelés is fantáziátlan, már a Civilizationban is megvalósított forma egyszerűsített, hatfokozatú változatát szenvedhetjük el egy korhűnek tetsző kép kíséretében. A kézikönyv ugyan mindenféle logaritmusokkal és egyebekkel tarkított egyenként tüneti fel gazdságunk mérőszámait. A játék menete egyébként nagyon egyszerű – mint a „Gazdálkodj okosanban“ –, adva vannak a játékosok, megfelelően aligha nevezhető pénzüsszeggel, akiknek innen kell a gazdságához vezető nyak(gerinc)törő szerpentint megkezdeni. A gyen-

gék persze hamar elhullanak, s megmaradnak a nagyok, akik minden egyes konkurensük pusztulásával gazdagabbak lesznek. Nagyon valódinak tűnik ez a tendencia, talán ezért nem szeretem már az ilyen típusú játékokat.

**A szokványos hexagonokban játszódó társasjáték alapjai**

lány táblás társasjátékká nyomorították a remek lehetőséget. Nem is lenne semmi baj, hiszen nagyszerűen szórakozunk egy primitíven megrajzolt, terület foglalás, stratégiai játékon. Nem kevésbé jól eltöltjük szabad perceinket

**1830**

AVALON HILL

**386, 4 MB RAM, 12 MB HARD  
DISK, SB 16, ROLAND, MS  
MOUSE, DOS 5.0**

**RÉG NEM VOLT ILYEN  
TÍPUSÚ JÁTÉK, JÓ KEZELŐ-  
FELÜLET.**

**HALVÁNY ÁRNYÉKA  
BÁRMELYIK VER-  
SENYTÁRSÁNAK,  
UNALMAS.**



# Tipp-Top

**MIKOR EZEKET A SOROKAT OLVASÁTK, CIKKIRÓNK – MINT LEVELÉBŐL ÉRTESELTÜNK – KEDVENC SZÓRAKOZÁSÁNAK HÓDOL, IDÉZEM: „CSÚSZOK-MÁSZOK-KÚSZOK FEGYVERREL ÉS ANÉLKÜL. NAPONTA MINTEGY 1,5-2 KM-T FUTOK, S EZT REGGEL FÉL HATKOR. SZÓVAL, A CHEAT-EKET ELŐRE MEGÍRTA – KI TUDJA LESZ-E MÉG RÁ LEHETŐSÉGE?**

## Battle Isle 93 Szint-kódok:

Egy játékos: LUMIT, LUNAR, LUTOF, SONIX, SOWYN, SOSOO, SONAF, RACHE, RAMPE, RANGG, FILMO, FIEST, FINXT, EBENE, EBSYL, EBONY, EBSTAR, KARST, KANTO, KAROT, KAISR, SYBIL, SFINX, SYNOM, DIONE.

Két játékos esetén: LUPOS, SONNE, SOTEX, RASEN, FISCH, EBTON, KABEL, SYNTAX, NAIAD.

## Brix I. Szint-kódok:

1-1-1: alkl, 1-1-2: ilkl, 1-1-3: ajll, 2-1-1: kjkle, 2-1-2: kbml, 2-1-3: kjmle, 2-1-4: kbmle, 3-1-1: ilklmn, 3-1-2: ilcnmn, 3-1-3: ilknmn, 3-2-2: kdenmf, 3-2-3: kdmnmf, 4-1-1: ibkeono, 4-1-4: ibkemoo, 5-1-1: ijklmnop, 5-1-2: ijklfpop, 5-2-2: ibmdhpop, 5-2-3: ibmdppop, 5-2-4: ibmdhnp, 6-2-1: ibefgqopq, 6-2-2: ibefgiqqp.

## Brix II. DeLuxe:

1-1-1: klmn, 1-1-2: cjnn, 1-1-3: kjnn, 1-1-4: clnn, 2-1-1: immng, 2-1-2: iekog, 2-1-3: imkog, 2-1-4: iemog, 3-1-1: kjnop, 3-1-2: kjlpp, 3-1-3: kjlpp, 3-1-4: kjfpp, 4-1-1: kdmooq, 4-1-2: kdmgmq, 4-2-2: cbfenq, 4-2-3: cbfmmq, 4-2-4: cbfepq, 5-3-1: cjlonq, 5-3-2: cjlofor, 5-3-3: cjlonor, 5-3-4: cjlofrr, 6-4-1: cjdgpvr.

Amint észrevehettétek, a lista korántsem teljes, de hirtelen csak ennyi jutott eszembe...

## One Must Fall 2097:

akármilyen hihetetlen, ebben a játékban is van kivégzés, úgynevezett Destruction. Jaguar: le, le, fel+rúgás. Thorn: fel, le, fel, le+ütés. Pyros: fel, le, fel, le+ütés. Electra: előre-le-hátra-fel+ütés. Chronos: előre, hátra, előre, hátra+ütés. Katana: hátra, le, előre+ütés. Shredder: le, fel, fel+ütés. Flail: előre, hátra, előre, hátra+ütés. Gargoyle: le, fel, le, fel+ütés. Nova: Scrap: le, le, előre+ütés. Destr: le, le, le+ütés.

## Skunny Kart v1.4:

Player 1: F1-4mp-ig: sérthetlenség, F2-2mp-ig: lőszer. Player 2-nél ugyanez, az F5 és F6 segítségével. F9-el képet lehet lopni.

## A Skunny sorozat további tagjai:

### Wildwest:

Élet: OHYEAH, Energia: BURGER, Lőszer: WATER.

### Back to the forest:

Élet: TOAD, Energia: HARDNUT.

### Save our pizzas:

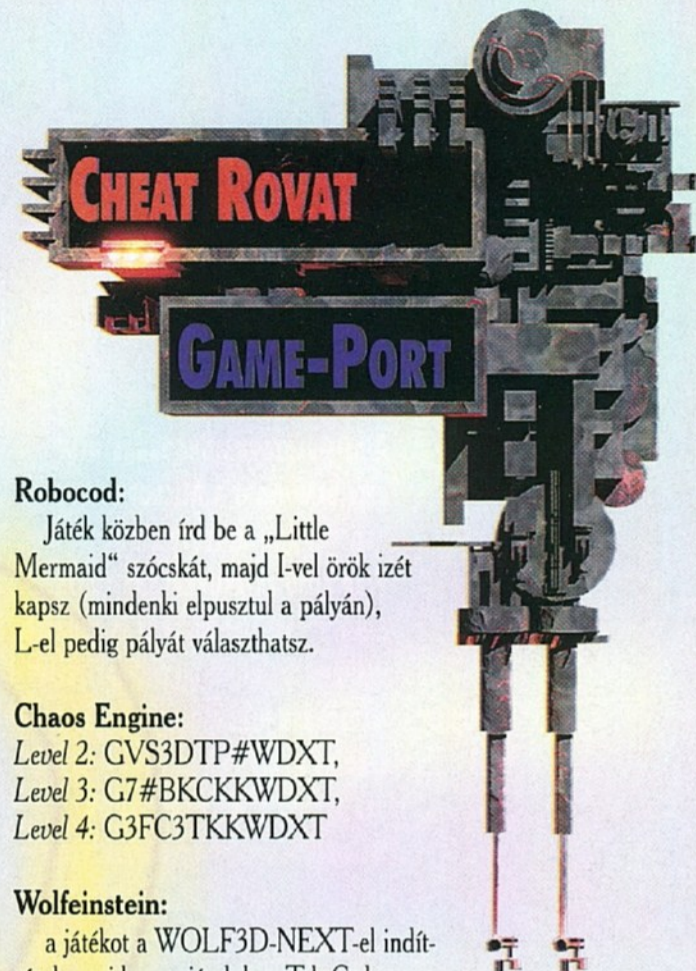
Élet: TOGA, Energia: CHEESE, Lőszer: SLING.

### Lost in space:

Élet: SKUNY, Energia: HUMHA, Lőszer: KICKBUT.

### Desert Raid:

Élet: NUTS, Energia: POWWOW, Lőszer: INSANE.



## Robocod:

Játék közben írd be a „Little Mermaid“ szócskát, majd I-vel örök izét kapsz (mindenki elpusztul a pályán), L-el pedig pályát választhatsz.

## Chaos Engine:

Level 2: GVS3DTP#WDXT,

Level 3: G7#BKCKKWDXT,

Level 4: G3FC3TKKWDXT

## Wolfeinstein:

a játékot a WOLF3D-NEXT-el indítjátok, majd nyomjátok le a Tab-Ctrl-Entert. Ez a felállítás az 1.0-s verzióban él, az 1.1-t a WOLF3D-GOOBERS-el kell indítani, majd a (bal)Shift-(bal)Alt-Backspace egyidejű lenyomásával léphetek a cheat módba. A funkciók: Tab I – fegyver, pont, élet, lőszer. Tab W – szintugrás. Tab G – god mode. Tab E – perfectre fejezed be a pályát. Tab X – extra stuffs (?). Tab B – a háttér színeinek változtatása.

## F29 Retaliator:

a név megadásakor a „The Didymen“-t írjuk be, klikkeljünk a colonel ikonra, majd return-nal kerülhetünk a cheat mode-ba.

Jon, a „katona“

**CONTROLLOFT**  
A CD-ROM FORRÁSA  
AKCIÓ A COMPAIR 95'-ÖN!!  
A COMPAIR 95' ÁRUHÁZ  
111-es standján  
(október 10-14.)

Alien Legacy	3.272
Jewel of the Oracle	3.992
Bioforge	3.992
Tank Commander	3.192
<b>USS Ticonderoga</b>	<b>3.352</b>
Drug Wars	3.112
Jagged Alliance	3.192
Earthsiege	3.992
King Quest VII	3.272
Slipstream 5000 (Flight Unlimited/Cannon Fodder)	3.272
Cyberia	3.992
Red Baron (Aces of the Pacific/Aces over Europe)	3.992
System Shock (Rattribution/Planet Strike/B-ball)	3.992
<b>Dark Forces</b>	<b>3.992</b>
Armored Fist	3.992
Inferno (War Craft/Wolf)	3.992
X-Wing (a teljes CD-ROM kollekción)	3.992
<b>Wing Commander III (4 CDs)</b>	<b>4.792</b>
Mortal Kombat II	3.192
<b>Mad Dog I &amp; II</b>	<b>2.392</b>
<b>Doom II</b>	<b>2.800</b>
Bloodnet	3.192
<b>Magic Carpet</b>	<b>3.192</b>
US Navy Fighters (Down Patrol)	3.192
Lilil Divil	2.392
Fighterwing (Aegis/Aces of the Deep)	3.192
X-COM UFO Defense	3.592
Seawolf (Wolfpack)	2.392
SIM City 2000 (komplett CD kollekción)	2.632
Colonization	3.992
Creature Shock (2 CDs)	3.992
Renegade	3.672
Fleet Defender Gold	2.872
Descent	2.872
Rise of the Robots (Dr. Radiaki/Street Fighter)	3.592
Lands of Lore (Companions of Xanth)	3.752
<b>Maabus (3 Cds)</b>	<b>3.352</b>
<b>The Big Red Adventure</b>	<b>3.352</b>
Arc of Doom	2.552

<b>Full Throttle</b>	<b>3.992</b>
Starship	2.792
Quarantine	3.912
Novastorm (Delta V)	2.552
Tornado (Air Warriors/TFX/World War II)	3.192
The Vortex: Quantum (3 CDs)	4.792
Wings of Glory	3.432
Body Count	3.432
Armored Fist	3.992
The Labyrinth	2.392
<b>Air Havoc Controller (Zeppelin)</b>	<b>3.592</b>
Firefighter	2.872
Cyclones (Transport Tycoon/xmas Lemmings 94)	3.992
<b>Alone in the Dark 3</b>	<b>3.992</b>
<b>Little Big Adventure</b>	<b>3.992</b>
Perfect General	3.672
NHL Hockey 95' (hoki)	3.432
NBA Live 95' (kosárlabda)	3.432
FIFA Soccer (foci)	3.432
Nick Faldo's Golf (golf)	1.432
<b>Nascar Racing (Mega Race/Nagel Mansell's)</b>	<b>3.272</b>
3D Home Architect (lakberendező program)	3.992

ÉS MÉG SOK EGYÉB  
MEGLEPETÉS ÁRAKON...

SZÁLLÍTÁS UTÁNVÉTEL IS!  
A kereslet függvényében változó készlet.  
Az árváltozás jogát fenntartjuk.  
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.

**CONTROLLOFT**  
Budapest I., (Tabán) Döbrentei u. 19-21.  
**A legjobb árakért hívjon MOST!**  
Telefon: 215-0160  
06(20)421599, fax: 215-7392

Rá sem nézek másra.



## TURTLE BEACH KLASSZIKUSOK



Tahiti, Monterey, Multisound. Professzionális PC-s hangkártyák. Ahol a DSP nem dísz, programozni is tudod. Ahol nem merülnek fel DMA problémák, mert nem használnak DMA-t. Ezért alkalmasak négycsatornás rögzítésre a Quad szoftverrel. Win95-tel is tökéletesek. A zaj pedig nulla. Ahol a jel-zaj viszony (-89dB) és a túlmintavételezés (64x) annyi, amennyi a leírásban szerepel. Ezt még senki sem múlta felül.

**TURTLE BEACH SYSTEMS**

**AMECON Budapest Kft.**  
1118 Bp. Rahó u. 10. Tel/Fax: 209-3475



**SZIMULÁTOR****GAME-PORT**

**A SZIMULÁTORRAJONGÓKNAK NEM KELL BEMUTATNI A MICROPROSE CÉGET, SŐT AKI JÁTSZOTT A PACIFIC AIR WAR CÍMŰ JÁTÉKUKKAL, AZ TUDJA, HOGY STRATÉGIAI ÉRZÉKRE IS SZÜKSÉG VAN AHHOZ, HOGY JÁTÉKAIKAT TELJES MÉRTÉKBEN KIHASZNÁLJUK. A JELEK SZERINT ERREFELÉ VETTÉK A FEJLŐDÉS ÚTJÁT, HISZEN A „KERESZTŰL A RAJNÁN” CÍMŰ PROGRAMBAN SZINTE TELJES MÉRTÉKBEN EZ DOMINÁL, AMI AZONBAN NEM JELENTI AZT, HOGY AZ AKCIÓRÓL LE KÉNE MONDANUNK.**

# 1944 - Across the Rhine

viszont hadiipar szempontjából a németek nem vehették fel a versenyt az amerikaiakkal, amiből a sok lúd disznót győz tipikus esete következett.

Szintén a történelmi hűségnek felel meg a támogató fegyvernemek eloszlása. Az amerikai csapatok nagy előnye a szövetséges légifölény, melynek eredményeképpen nem kellett félni a Luftwaffe támadásaitól, míg a németek jobbra csak a tüzérség segítségére számíthattak.

A program több lehetőséget kínál a játékra, indíthatunk hadjáratokat vagy vívhatunk egyes csatákat. A hadjáratokban a háborúban részt vett három-három legsikeresebb hadosztály tagjai lehetünk, és ezt kétféleképpen játszhatjuk: a történelmi során – bármennyire is igyekszünk – nem szakadhatunk el a valóságtól, nem nyerhetjük meg pl. a németeknek a háborút, még ha az egyes csaták eredménye el is tér attól, ahogy az igazából lezajlott, ez nem lesz kihatással a teljes hadjáratra, csak előmenetelünkre. Elméleti hadjárat során nincs megkötve a kezünk, a történelem kimenetele csak tőlünk függ, akár vissza is kergethetjük a Szövetségeseket a csatornán.

A nehézségi fokot, ezáltal a valósághoz való hűségét számos opcióval befolyásolhatjuk, ezek természetesen kihatással vannak a csaták végén kapható pontszámokra, ezen keresztül az előmenetelre.

**Üzemanyag:** ha elfogy, csapataink egy része kénytelen várakozni, míg az utánpótlás megérkezik. Ha kikapcsoljuk, korlátlan mennyiség áll rendelkezésre.

**Lőszer:** hasonlóan az üzemanyaghoz, a háború menete során előfordul, hogy nincs 100 %-ig feltöltve a készlet. Ha kikapcsoljuk, nincs vele gond.

**Pótlás:** a csatákban elszenvedett veszteségek csak a lehetőségek függvényében kerülnek pótlásra, kikapcsolva automatikusan új egység lép a kiesett helyére.

**Megbízhatóság:** a harci veszteségek mellett a műszaki problémák is gyengíthetik csapatunk hadrafoghatóságát mindaddig, míg ki nem kapcsoljuk.

**Morál:** a közhangulat komolyan befolyásolhatja az eredményességet.

**Felderítés:** több fokozatban állítható, a Full szinten a harcászati térképen láthatjuk a szemben álló fél minden egységét és manőverét, s a csata előtti eligazításon teljes ismertetést kapunk az ellenség felállításáról.

Partial fokozatban valamivel kevesebbet látunk, ill. tudunk meg az ellenfélről, míg a Limitedben csak azok jelennek meg a térképen, melyet vizuálisan észleltünk (mármint az irányításunk alatt lévő egységek).

**Ellenfél szintje:** történelmi hűséget választva a szembenálló fél ereje, intelligenciája megfelel a valóságnak, ez lehet erős, de akár gyenge is, ha ettől eltérőt választunk, az az ellenfél összes egységére érvényes lesz.

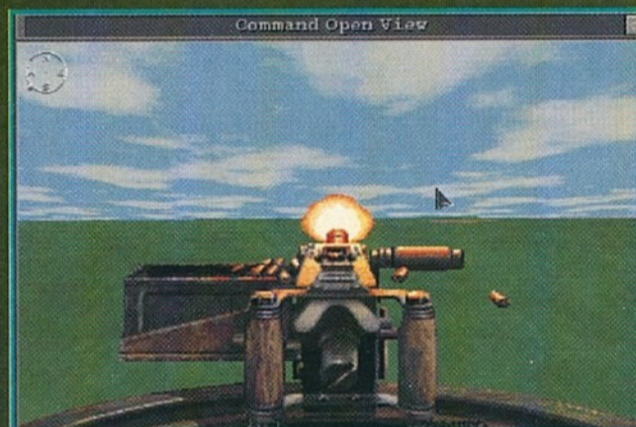
**Saját csapatok szintje:** lásd az előzőt.

**Támogatók:** Full Controlra állítva a csapatainkat segítő csapatokat (pl.: tüzérséget vagy légierőt) mindenre kiterjedően irányíthatjuk, míg Historical módban csak a parancsnoki szintünknek megfelelően rendelkezhetünk felettük, egy zászlóalj-parancsnok pl. teljes mér-

**A** II. Világháborúnak már szinte minden eseményét feldolgozták valamilyen stratégiai játékban, több-kevesebb hitelességgel és sikerrel. A játék arról az időszakról szól, amikor már fordult a kocka, a Szövetségesek partra szálltak Normandiában, és nyomulnak a Német Birodalom szíve felé. Ebből az időből is egy sajátos felállást emeltek ki, az amerikai és a német harckocsizó (elnézést mindenkitől, valahogy nem áll rá a kezem a „tank” szóra, azt hiszem ez foglalkozási ártalom, ugye Süti?) csapatok összecsapásait. A játék meglehetősen összetett. Oszintén be kell vallanom, hogy ez az írás csak az első benyomásaimat tartalmazza, mert a teljes kiismeréshez kevés volt a rendelkezésre álló idő, ill. alábecsültük a program tartalmát.

A játék menete során három német és három amerikai hadosztály sorsát követhetjük, ill. irányíthatjuk, napról napra. Az irányítás több szinten is történhet a játékos elszántságának függvényében. Legelső szinten egy harckocsi-szakaszt vezető őrmester szerepét kell átvennünk, ekkor a feladatunk kb. arra a szintre korlátozódik, hogy vajon bebújunk-e az erdőbe, meg merjük-e mászni azt a dombot. Ha van bennünk ambíció, akkor vállalhatunk magasabb beosztást is, ahol már nem harcászati, hanem inkább hadműveleti szinten kell gondolkodnunk, például ügyelni kell arra, hogy az elhatározott manőverhez van-e elég üzemanyag, lőszer, meg kell szervezni az együttműködést pl. a tüzérséggel, légierővel stb. Természetesen az az igazi, amikor sikeres tevékenységünk eredményeképpen kerülünk feljebb a ranglétrán, ami igazából tükrözi a valóságot és arra is jó, hogy megfelelő tapasztalatokkal rendelkezünk felelős beosztásunk ellátásához. Ezen a szinten sok mindenre kell figyelni, a harckocsik mellett a gyalogság és a tüzérség tevékenységére is. A feladat eléréséhez ezeket össze kell hangolni, hiszen csak az együttes siker hozza meg a végső győzelmet.

A játék során mindkét fél számos páncélos járművet vonultat fel. Az amerikaiak az M4 Sherman sok-sok variációjával, valamint az M10 Wolverine, az M18 Hellcat, az M36 Jackson és az M5 Stuart típusokkal harcolnak, a németek legismertebbek eszközei a Tigris és a Párduc, de mellettük még jó néhány harckocsi, sőt rohamlőveg és páncélvadász is szerepel. A valóságnak megfelelően a német technika minőségileg az amerikai felett áll, azt hiszem mindenki ismeri filmekből a félelmetes Tigriseket, melyeket szinte lehetetlen volt elpusztítani (ajánlott film: A halál 50 órája),



**Ne vitatkozz, csak adagold a töltenyeket...**

tékben irányíthatja, míg egy szakaszparancsnok csak kérhet támogatást, de nem biztos, hogy kap.

**Sérthetlenség:** igazi játékos ezt nem használja, hiszen radikálisan csökkenti a sikeres csatáért kapható pontszámot, s nincs semmi élvezet a játékban.

**Rendfokozat szerinti irányítás:** ha be van kapcsolva,



**Nékem nem térkép e táj... Vagy mégis? (Mégis csak lehet működő „Windows” programot írni?)**



csak azokat a csapatokat irányíthatjuk, amelyek a rendfokozatunknak megfelelően alánk vannak rendelve.

A hadjáratot napról napra kell végigvinni, minden nap végén – a beállított opciók függvényében – egységünk megkapja az utánpótlást. Ekkor derül ki az is, hogy mennyi a meghibásodásból adódó kiesés.

A háború természetesen csatákból áll, ezek körülményeit hadjáratokban a történelmi, ill. a kialakult helyzet határozza meg. Lehet azonban egyes csatákat is vívni azoknak, akik nem akarnak teljes háborút játszani, ekkor a felállítás a kiválasztott küldetéstől függ. A játék rendelkezik saját küldetés-készítő rendszerrel, amellyel magunk is készíthetünk ilyet. A csatákat szakasz szinten lehet megvívni, ami azt jelenti, hogy ez a legkisebb egység, amelyet külön irányíthatunk. Minden csata előtt eligazításon kapjuk meg a szükséges információkat a feladatról, az ellenségről, a saját csapatokról, ellátmányról stb. Szem előtt kell tartani, hogy mennyi üzemanyag és lőszer áll rendelkezésre, hiszen ennek függvényében kell tervezni a harcban résztvevő egységeket, s a részükre kiutalt javadalmazásokat. Térképen tanulmányozhatjuk a terep adottságait, s a felderítés szintjének függvényében az ellenség elhelyezkedését, az itt tapasztaltaktól függően pedig megváltoztathatjuk a program által felkínált kiindulási pozíciókat.

A csaták megvívása élőben történik, ehhez rendelkezésre áll egy

harcmezőt és egy, annak kinagyított részét tartalmazó térkép. Mint már említettem, az ellenség megjelenítése a térképen függ a beállított felderítési szinttől. A legkisebb megjelenített egység a szakasz. A parancsnoki jármű egy zászlóval van jelölve, ha ezt irányítjuk, az összes alárendelt követi a manővert. Lehetőség van egyes egységek leválasztására és önálló tevékenységére. A harcmenetben az egységeknek útvonalat és feladatot kell szabni, amelyet azok automatikusan végrehajtanak. A következő parancsokat adhatjuk ki:

**Lerohanás:** a legagresszívabb manőver, egyszerűen nekiront az ellenségnek, felveszi a harcérintkezést s egészen addig küzd, míg más parancsot nem kap.

**Kitartó támadás:** valamivel szelídebb mint az előző, távolabbról veszi fel a harcot.

**Előrevonás harcérintkezésig:** a lehető legmesszebről támadja az ellenséget.

**Próbálkozás:** megközelíti az ellenséget, de nem kezdeményez, viszont ha megtámadják, nem hagyja magát.

**Ellentámadás:** bár ez egy védelmi parancsnak tűnik, ha megtámadják, nem csak a támadás visszaveréséig harcol, hanem rövid ideig üldözi is az ellenséget.

**Visszatartás:** védekező jellegű manőver, lényege, hogy visszafogja, lassítsa az előrenyomuló ellenséget, be kalkulálva az elbukás lehetőségét is.

**Előrevonás:** egyszerű áttelepülés egyik helyről a másikra. Ha eközben támadás éri, felveszi a harcot, de ha megszakad az érintkezés, folytatja útját.

**Kikerülés:** szintén áttelepülés, de közben kerül minden harcot.

**Érintkezés megszakítása:** védekező funkció, valamivel gyengébb a visszatartásnál.

**Összpontosított védelem:** agresszív védekezési stílus, amely során a század megtartja pozícióját. A támadó ellenséget közel engedi, aztán harcol körömszakadtáig.

**Megfontolt védelem:** kevésbé agresszív... (dinamikus elszakadás)

**Visszavonulás:** szégyen a futás, de a fene egye meg azt, aki kerget!

Ha tevékenyen részt szeretnénk venni a harcban, megtehetjük ezt, egy 3D-s ablakot használva. Itt alaphelyzetben a parancsnoki járműben ülünk, de könnyűszerrel átmehetünk másikba is. Három helyet foglalhatunk el a harcokocsiban, az első a lövegtorony nyitott búvónyílása, ahol egy géppuska is van előttünk, a másik a bezárt toronyban a parancsnoki ülés, a harmadik pedig a lövész széke. Egyszerűbb esetben a gépre bízunk a harcokocsi vezetését, amely a kijelölt menetvonal alapján történik, ekkor a torony forgatásával tudunk körülnézni, esetleg célozni. Ha nem avatkozunk közbe, a program önállóan próbálja lejátszani a konfliktusokat, ekkor csak karba tett kézzel kell ülnünk és bámulnunk, de magunk is kezdeményezhetünk lövést, hátha nagyobb szerencsénk van. Körülbelül itt ki is merül a program szimulációs jellege.

Néhány dolgot magáról a programról. Ahogy vissza tudok emlékezni, nagy előrelépés volt a CGA monitorok után az EGA, VGA felbontásra készült játékok. Körülbelül hasonló nagyságrendű lépést jelent, hogy az 1944-ben a legkisebb alkalmazható felbontás a 640x480-as, de ha elég gyors gépünk van, akár 1280 x 1024-es! képernyőn is játszhatunk. Nagyon tetszik a játék egész menete, hogy nem lépésenként zajlanak a csaták, hanem valós időben, ahogy az életben is, s emellett bármelyik (saját) szereplő helyét átvehetjük. Nem könnyű játék, az „ezt-az-ellenséget-még-lenyomom-és-gyerünk-a-



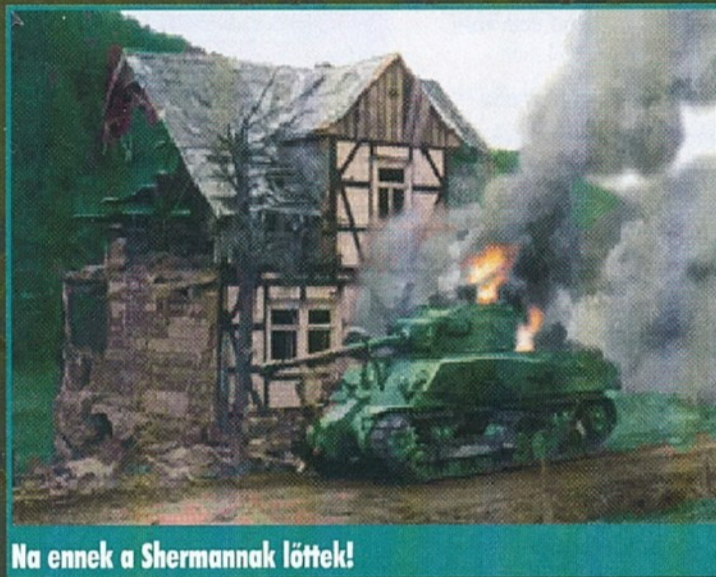
Na de ilyet? Mit keres ez a Big Zoo a listán?

következő-szintre“ módszer itt nem érvényesül, sokkal inkább a türelem, az előrelátás, a józan ész, a stratégiai érzék, s nem utolsósorban a történelemtudás. A program dokumentációja két könyvből áll, az egyik a játék teljes leírásán kívül az eredeti résztvevő csapatok felépítésének ismertetését is tartalmazza hadosztály és zászlóalj szinten, valamint taktikai módszereket ismertet, míg a másik teljes egészében a történelmi háttérrel foglalkozik, s hasznos kiegészítője lehet az iskolai foglalkozásoknak.

Egyetlen hátulütője, hogy teljes telepítés esetén 90 megát elfoglal a vinyóból, ha ennél kevesebbet választunk, az a sebesség rovására megy. Ami viszont pozitív, vagy 18-féle hangkátyút képes megszólaltatni, a hanggal tehát nem igazán lesz problémánk.

Ennyi fér bele egy felületes ismerkedésbe. Első látásra nagyon tetszik, biztos van hibája is a programnak, de egyelőre nem találtam. Sajnos az idő rövidsége miatt nem tudtam végigjátszani, de talán nem tévedek, ha különösen a stratégiát kedvelőknek merem ajánlani.

BigZoo



Na ennek a Shermannak löttek!



Melyiket szeressem? A Tigris vagy a Shermant?





**SZIMULÁTOR**

**GAME-PORT**

**SZIMULÁLUNK, SZIMULÁLGATUNK... A MAXIS NEM TUD KI-TÖRNI SAJÁT (ABLAK) KERETEI KÖZÜL, LEHET HOGY NEM IS AKAR. MOST ÉPPEN A 43. SZÁMÚ ÁLLAMI ÉPÍTŐIPARI VÁLLALAT TEVÉKENYSÉGÉT PRÓBÁLTÁK BELEZSÚFOLNI GÉPEINK WINDOWSOS JÁTÉKALKÖNYVTÁRAIBA. KIVÉTELESEN MOST A SOKAT VITATOTT OPERÁCIÓS RENDSZER IS PRAKTIKUSAN SZOLGÁLJA A JÁTÉKOS VÁROS TERVEZÉSI ILLÚZIÓIT.**

# SIM TOWER

**ECOBIT Játék!!!**

**3 MAXIS játék CD-t nyerhetsz, ha beküldöd a megfejtést.**

**Írd meg nekünk legalább 5, a Maxis által készített játék címét!**

A program kezelése nagyon egyszerű, talán kicsit túlságosan is megkönnyítették a dolgunkat – s így sajnos sokan elsiklottak finomságai mellett.

Nézzük miről is van szó? Adott mennyiségű pénzeszközeinket felhőkarcoló tervezésébe és kivitelezésébe investálhatjuk, majd kivárva a megfelelő profit beérkezését, újabb toronyház alapjait tehetjük le, amelyből még több pénzünk származhat. Amikor már olyan sok pénzünk van, hogy már magunk sem tudunk vele mit kezdeni, na akkor kell abbahagyni.

A játék kissé eltér a korábban megszokott grafikai megvalósítástól. A toronykeresztmetszetét szemlélhetjük, és nem a megszokott madártávlatot. A játék mégis izgalmas, mert nem csak az általunk épített irodákat, lakásokat, éttermeket láthatjuk, hanem az ezekben zajló forgalmat is. Az emberek, mint kicsiny hangyák rohannak dolguk után, esznek, isznak, dolgoznak és természetesen alszanak. Ja, és fizetnek mindenért, amiért pénz szedhető. Nekünk csak a markunkat kell tartani a lakbérért, irodabérletért és egyéb bevételekért. Nem hátrány olyan arányban fejleszteni a gyorsítkeztető és étterem rendszerünket, hogy mindegyik megfelelő bevételhez juthasson.

Fejlődésünket a lakosok és bérlők száma határozza meg, ezt egyébként az egyik kijelzőn látható csillagok mennyisége is jelzi. A szintek lehetőségeit is befolyásolja ez a tényező. Lássuk, mit építhetünk megszerzett szintjeinken.



**Egy kis malter, egy kis méz, kőművesnek nem kell ész!**

Miután tudjuk az árakat, gondos tervezésbe kezdhetünk. Nem is árt egy kicsi előrelátás, mert bizony a felhőkarcolók sem nőnek az égig pénz nélkül. Minél aktívabban fejlesztjük tornyocskáinkat, annál nagyobb profit üti markunkat.

A toronyház építés azonban időigényes feladat, néhány óra alatt csak egy-két hét szimulációs idő telik el. (Időgyorsításra meg csak egy menüpont utal.)

Nem árt néha a helpet böngészni, mert ebből igen hasznos információk derülhetnek ki. Például fogalmam sem volt, milyen okból csótányosodtak el a szállodai szobáim, ha rendelkezem gondnoksággal. A megoldás pedig kézenfekvő volt, nem építettem szolgálati felvonót és a másikon nem voltak hajlandók közlekedni.

Érdekes figyelemmel kísérni embereink életét. Nevet adhatunk nekik, s ezek után bármikor rákereshetünk aktuális tevékenységükre. A program arra is lehetőséget ad, hogy a toronyban történő eseményekbe is bepillantunk. Az éttermek napi forgalmát egy kattintással kontrollálhatjuk, sőt az előző napi bevételt is ellenőrizhetjük. Irodáinkat heti díjfizetésre állítva, elég folyamatos bevételre tehetünk szert. Ha már vannak szállodai szobáink, akkor akár naponta is elég jól kaszálhatunk. Sajnos a megszokott mintajáték és a küldetések hiányoznak, de a program ezek nélkül is kerek egész.

*Néhány apróság a kezdéshez.*

1. Megfelelő mennyiségű lifttel elkerülhető a bérlők idegessége.
2. A takarító személyzethez személyzeti lift kell.

<b>Egy csillag</b>	
előcsarnok	\$5,000
lépcsők	\$5,000
lift	\$200,000
iroda	\$40,000
gyors-étterem	\$100,000
lakás	\$80,000
<b>Két csillag (300 lakó és bérlő)</b>	
szolgáló lift	\$100,000
hotelszoba	\$20,000
biztonsági szolgálat	\$100,000
házigondnokság	\$50,000
<b>Három csillag (1000 lakó és bérlő + 1 biztonsági szolgálat)</b>	
mozgólépcső	\$20,000
expressz lift	\$400,000
restaurant	\$200,000
Retail Shop	\$100,000
mozi	\$500,000
Party Hall	\$100,000
extra hotelszoba	\$50,000
hotel hall	\$100,000
orvosi rendelő	\$500,000
újrafelhasználó központ	\$500,000
parkoló	\$3,000
parkoló bejárat	\$50,000
<b>Négy csillag (10000 lakó és bérlő + hotel hall + újrafelhasználó központ + orvosi rendelő)</b>	
metró állomás	\$1,000,000
<b>Öt csillag – 15000 lakó és bérlő + metró</b>	
Cathedral	\$3,000,000



**Amit nappal felraktunk, reggelre leomlott...**

3. Ne ijedjünk meg a Windowstól, mert egészen kezes jószágá válik a programmal.
4. Ne tartalékoljuk pénzünket, hanem azonnal fektessük be.
5. Ha sokan nyüzsögnek a tornyunkban, kissé lassulhat a játékmenet.

A programról általában az a véleményem, hogy ugyan nem hasonlít elődeire, de azok akik kedvelik a megalomániás szimulációkat, azonnal vegyék meg! A játékot és az ajándékot az EcoBIT Multimédia szaküzlet (1077. Wesselényi u.

25. Tel: 322-9202) ajánlotta fel tesztelésre.

Shy



**SIM TOWER**  
Maxis

**386, 4 MB RAM, 3 MB HARD DISK, SB 16, GUS, MS MOUSE, DOS 5.0, WIN 3.11**

**A WINDOWS ELŐSZÖR MŰKÖDÖTT MULTI-TASK-BAN. SZÉP GRAFIKA.**

**KÜLÖNBÖZIK A MEGSZOKOTT MAXIS TERMÉKEKTŐL. GYENGE HANG.**



# Dr. Drago's Madcap Chase

**NORTHAMPTON, ANGLIA. EGY UNATKOZÓ ÚJSÁGÍRÓ BETÉVED A NEM KEVÉSBÉ UNATKOZÓ MILLIÁRDOSOK KLUBJÁBA. ÖTLETE: MEGHIRDETI AZ ŐRÜLT VERSENYT EURÓPÁN KERESZTÜL.**

A játék célja meglehetősen egyszerű: minél több pénzt összeharcolni, amíg véget nem ér a játék. Különböző szakaszokon keresztül kell ezt elérni: mindig kijelölnek egy fővárost, és aki először odaér, az nyeri a szakaszt és az kap egy csomó pénzt. Miután a megfelelő számú futam lezajlott, jön a Master Rally, majd ezután akinek a legtöbb pénze van, az a győztes. Na azért a dolog nem ilyen egyszerű. Az indításhoz el kell indítani a Windowst, majd azon belül a File menüben a Run... paranccsal a CD-n az install.exe file-t. Ekkor fölpakol néhány megát a wincsi-re, beméri magának a képernyő-üzemmódot, majd már be is jön a főmenü. A New Game, a Continue Game és a Load Game jelentése meglehetősen egyértelmű. Az Options menüben a gramofon a zenét, a chip a hangeffekteket, míg a szócső a beszédet kapcsolja ki/be. Az ébresztőóra az időlimitet kapcsolja, ami azt jelenti, hogy ha túl sokáig gondolkozunk, merre is menjünk, bankgyenlegünk rohamos csökkenésbe kezd. A kis Eiffel-torony azt firtatja, legyenek-e turisztikai látványosságok a térképen. A filmmel az apró animációkat lehet kinyomni (ki ne nyomd, ez a legjobb az egész játékban). A világítóronnyal a többi animációt (pl. mikor cukrot dob a másik benzintankjába stb.) és az időjárás-t lehet kiiktatni. A joystick-kal a joystick-ot lehet bekapcsolni (kalibrálni a C gombbal kell). A robogó kocsit az OK gombot akarja szimbolizálni, míg a lerobbant roncs általában a Cancellal egyenértékű. Játék közben a bal gombbal lehet valamit jóváhagyni, míg a jobb a mégsem. Vágunk is bele egy új játékba. Ki kell jelölni a játékosokat. Ha valakinek színes a képe, akkor ember játszik vele, ha szürke, akkor a gép, ha meg semmilyen, akkor senki. Ezek után meg kell adni, hány futamos legyen a játék, és már indulunk is. A kép nagyobb részét kitölti a játéktér, a jobb felső sarokban az épp soron lévő játékos képét láthatjuk. Alatta a kártyáit, amiből max. 8 db lehet egy embernél. A jobb alsó sarokban láthatjuk a hónapot (minden kör egy hónap, és az évszak befolyásolja a különböző váratlanul bekövetkező eseményeket), a játékos pénzét, távolságát a következő célvárostól, a még e körben meglévő mozgáspontjait és a

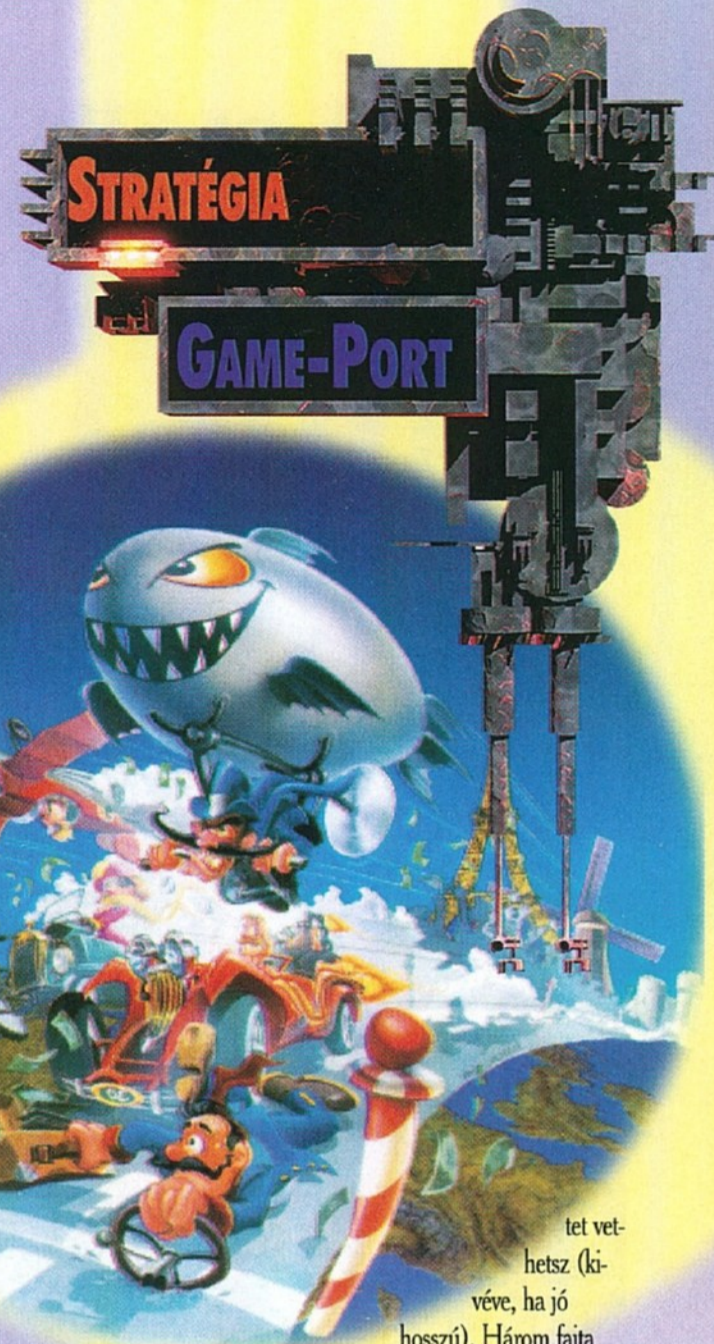
mező színét, amin éppen áll. Ha már itt tartunk, a játék olyan, mint egy társasjáték: minden kör elején dobunk egyet (egy „félkarú rabló”-szerű ketyerével), és annak megfelelő számú mezőt mehetünk valamelyik irányba. Európa térképe be van hálózva különböző útvonalakkal, amelyeken különböző színű (és szagú) mezők vannak (az áthaladás nem számít, csak az ahová érkezel az utolsó mozgáspontoddal):

- világoskék: kapsz egy kis pénzt,
- piros: sok pénzt vesztesz,
- sárga: kapsz egy kártyát (ha nyolc van nálad, egyet előbb el kell dobnod!),
- lila: itt vehetsz kártyát, jó drágán (a nyolcas itt is áll),
- piros hatszög, szürke keretben: turisztikai látványosság,
- szürke vagy sziurke-fekete csíkos: város, ill. főváros (utóbbi a csíkos). Ezek lehetnek szakaszcélok. Csak a városokban lehet ingatlant venni. Azért fontosak, mert ha van 10,000 dollárod a zsebedben, az csak 10,000 dollár, míg ha ugyanez havonta 80 \$-t hoz, akkor az összpénzed nő. A befektetési lehetőségek:
- mezőgazdasági (két szál búzakaralász, vagy valami olyasmi),
- ipari (fogaskerekek),
- kereskedelmi (arany dollárjel),
- rizikós (villám) – ennek kicsit nagyobb az esélye, hogy tönkremegy, viszont jó sokat (?) fizetnek,
- luxus (kis csecsebecsék),
- egyéb (ház) befektetések.

Mindegyik évente 2-10%-ot hoz. Ha egy városban fejezed be a köröd, akkor tudsz belépni a vásárló menübe. Fent a Buy, Sell, Card (ha van valamilyen ide vonatkozó kártyád, azt lehet felhasználni) és a Return van. Lejjebb találhatóak a beruházási lehetőségek. Bal oldalon a jelenlegi tulajdonos, mellette a beruházás jellege, tovább balra az értéke, a havi jövedelme, és hogy évente hány százalék jön vissza a vételárból. Fontos még, hogyha egy városban tiéd az összes beruházás, akkor ott monopolista leszel és dupla bevételt kapsz minden után. Akin éppen a kör van, és megnyomja a bal gombot, az kap egy menüt a következő opciókkal:

- Slot Machine: ez a „félkarú rabló”-szerű gépezet, amivel 1 és 6 között lehet dobni. Ezek a mozgáspontjaid ebben a körben.
- Map: megmutatja az egész térképet. A piros vonal a legközelebbi útvonal a következő célvárosig. (Nem mindig igaz, hogy a legközelebbi út az egyenes és az sem, hogy a legjobb.)
- Region: körül lehet nézni a térképen.
- Statistics: megmutatja hol vannak befektetéseid. Az ablak tetején látható gombokkal lehet kapcsolgatni különböző válogatási felteletek között.
- Main Menu: ezen belül is van néhány választási lehetőség.
- Continue: folytatni a játékot.
- New Game: kilép a főmenübe.
- Save Game: ki nem találod, mi lehet ez...
- Takers: ha játék közben valaki ki vagy be akar szállni, itt lehet átállítani, hogy a továbbiakban ki játsszon.
- Options: ugyanaz, mint a főmenüben.
- Exit Game: kilép a Windowsba.

Még néhány jó tanács. Néha feltűnik egy kék cilindres, harcsabajsú pacák valakinek a nyomában. Ő Dr. Drago. Általában annak a nyomában van, aki a legtávolabb van az adott célvárostól. Attól függ milyen ketyerével közlekedik, hogy milyen hangulatban van. Ha biciklivel üldöz (vízen egy kis lélekvesztővel), akkor nincs nagyobb baj, aránylag csak kicsit vág meg. Ha autóval és repülővel, akkor közepesen, ha meg Zeppelinnel, akkor erre a játékra keresz-

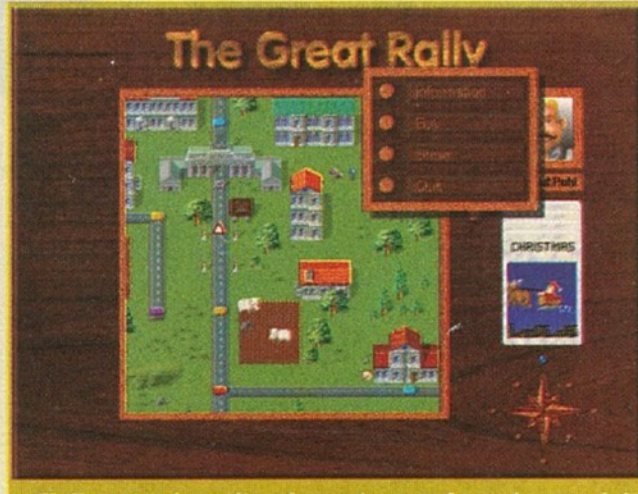


tes vet-hetsz (kivéve, ha jó hosszu). Három fajta módon lehet tőle megszabadulni:

- nálad van a megfelelő kártya (amin ő van rajta), ezzel egy másik játékos nyakára küldöd.
- leelőzöl egy másik játékos, vagy csak ugyanarra a pozícióra állsz: ekkor őt üldözi tovább.
- megvárod, míg valaki beérkezik a célba és imádkozol, hogy az újonnan kijelölt céltól ne te legyél a legtávolabb.

Az évek folyamán különböző izgalomokkal találkozunk, pl. hótortaszok (nem augusztusban), árvizek. A játék elején a határok Kelet-Európában még le vannak zárva, de később ez is megváltozik. Még valami: minden hónap végén van egy gyorsösszesítés: mennyi volt a játékosok e havi jövedelme (Revenue), mennyit kasszíroznak a befektetéseikből (Rent), mennyi pénz van a számlájukon (Account) és mennyi az összvagyonuk (számla + befektetések értéke: Assets). Ez utóbbi alapján rangsorol is a gép. Kicsit részletesebb összefoglalást kapunk minden év végén. És ekkor még jön az infláció is, vagyis minden kicsit drágább lesz. Nem lehet csiki-csukizni! Ha lépsz egy irányba, majd visszalépsz egy mezőt, akkor nem levon még egy mozgáspontot, hanem visszaadja, amit az előbb levont. Oppá... Majdnem elfelejttem: a jobb egérgombot nem érdemes nyomogatni, amíg a gép lép, mert akkor átadja nekünk az épp soron lévő karakter irányítását (szerintem ez csak programhiba, nem hiszem, hogy így tervezték volna). Ilyenkor a Main Menu Takers pontjában lehet visszaállítani.

Pelace



Vállalkozói sfera, figyelem: vigyázz, kész, harcolni!

**DR.DRAGO'S MADCAP CHASE**  
BLUE BYTE

386DX, 4 MB RAM, 6 MB  
HARD DISK, MS MOUSE, DOS  
6.0, WIN 3.1

POÉNOS GRAFIKA, AZ APRÓ  
ANIMÁCIÓK NAGYON  
SZÉPEK, JÓ JÁTSZHATÓSÁG.

A HANGOK ELAKADNAK,  
A ZENÉT NEM VOLT  
HAJLANDÓ  
LEJÁTSZANI.



**SZIMULÁTOR****GAME-PORT**

**NAPLEMENTE. HALK KEREPÉLÉS KÖZEPETTE KIEMELKE-  
DIK EGY HELIKOPTER A  
DOMB MÖGÜL... HÁNY HÁ-  
BORÚ TIPIKUS ESEMÉNYE  
VOLT EZ ALGÉRIÁTÓL VIET-  
NAMON ÁT EGÉSZEN AZ  
ÖBÖL-HÁBORÚIG? SZINTE  
MINDEN KONFLIKTUSBAN  
NAGY SZEREPET JÁTSZOTT A  
HELIKOPTEREK NÉPES CSA-  
LÁDJA. KIPRÓBÁLNA?**

# PÁNCÉLOZOTT



ve-  
zödött.

Ezt a fel-  
adatot maximá-  
li-

## APACHE LONGBOW

**E**s ha azt suttognám magam elé: Apache? Remélem, aránylag kevesen asszociáltak egy indián törzsre, annál inkább egy aranyos kis keprelőre. Egy helikofferre. Egy igen hatékony gyilkosra. Egy gyönyörű vadállatra. Fene tudja miért, én mindig nagyon szerettem ezeket a motorizált szöcskéket. Bátorság kell vezetésükhöz, és igen-igen nagy tudás. Hogy ezen ömlengésnek vajon mi köze van a témához? Hát csak annyi, hogy megjelent a DI legújabb programja, mely az AH-64D Longbow Apache működését mutatja be. Ez a progí már a londoni ECTS terméke, tehát valóban frissnek mondható. Persze, ha mondjuk Mr. Chaos futott volna a szerkesztőség hetedik emeleti irodájáig, és nem várta volna meg a liftet, még frissebb lenne. De semmi sem tökéletes, viszont a program csaknem az. Nem véletlenül szerepel a nyugati Top Ten listákon. Egy igazi csemege!

Most egy kis ismertető az US Army leghatékonyabb fegyveréről. Az Apache alapvetően páncéloselhárítónak ter-

san képes ellátni kétfős személyzetével. Ezenkívül alkalmas élőerők, megerősített állások támadására és deszantbevetések támogatására. Mint talán kevesen tudják, 1991. január 16-án az AH-64 adta le az első lövéseket a „Sivatagi Vihar” folyamán az iraki radarállásokra. Félelmetes fegyverzettel rendelkezik. Képes 16 db AGM-114 Hellfire páncéloselhárító rakétát hordozni. Ezeknek különböző modifikációi nagyjából 1 rakéta-1 tank eredménnyel dolgoztak az Öböl-háborúban. Hordozhat még 70 mm-es, nem irányított rakétákat, többféle töltettel. Ezenkívül a fejlesztések során ellátták Stinger IR levegő-levegő rakétákkal, mellyel képes megvédeni magát az ellenséges repülőeszközöktől. És persze, a „falbontó” 30 mm-es géppágyú – szóval, van fullánkja ennek a züminek. Erről a legtöbbet talán szerencsétlen iraki harcoszók tudnának mesélni. De nem tudnak.

A Longbow változat kapott egy mikrohullámú radart a rotor fölé. Így lehetővé vált, hogy a hegy mögül kukucskáljon ki, észrevétlenül. Mókás dolog. És hogy ezt miért írtam le? Csupán csak azért, mert ezek mind fontos részei a játéknak. Talán lássuk mindezt a gyakorlatban is!

A progí egy csöppet nagy étvágyú, teljes install esetén kb. 65 Megabyte-ot kér magának a winchesterről. Sebjaj, takarítsunk, megéri. A hardware-es segítségért ezernyi köszönet a C.A.T. BT-nek! A beköszöntő introban némi alacsonyrepülés után madarunk áldozatul esik egy harckocsira. Ezek után a Preferences menüben beállíthatjuk a beállítandókat. A főmenü talán egyértelműnek számíthat, nehéz lenne összekeverni. A Flight Screenen választhatunk magunknak a következőkből: Training, Single Mission, Campaign, Network, Two Player. Talán a legérdekesebb a Network. A játékot ugyanis 16-an játszhatják egyszerre egymás ellen!!! Hát nem lehet egy rossz móka! A Campaign menü három (möglegyetösen



Tájkép Comanche-al és a még „élő” Kamovokkal...

érdekes), feszültségekkel terhes helyszínt takar: Jemen, Korea és Ciprus egén harcolhatunk. Persze a három helyszín esetén más-más nehézségek, terepviszonyok és ellenséges fegyverek találhatóak. A feladatok ismertetése előtt egy rövid tájékoztatót olvashatunk az általános harci helyzetről. Ha felvettük a kesztyűt, a Mission Briefingben találjuk magunkat. Itt látható a repülési útvonal – bele is piszkálhatunk –, elolvashatjuk bevetésünk



Jóóóó reggelt, Jemen... Itt az apache rádió!

**APACHE LONGBOW**  
DIGITAL INTEGRATION

486DX, 8 MB RAM, 30 MB  
HARD DISK, SB, SB PRO, AWE  
32, MS MOUSE, DOS 5.0

JÓ HANGEFFEKTUSOK, SZÉP  
640x480-AS GRAFIKA, JÓ  
JÁTSZHATÓSÁG.

NAGY HELY ÉS HARD-  
WARE IGÉNY.

PC-X TOP



# SZITAKÖTŐK



konkrét céljait, kíváncsian szertenezhünk a bevetési területen. A gép felfegyverzése szintén itt zajlik. Akik gondosan járnak el – vagy csak szeretik Aigner Szilárdot –, benézhetnek a meteorológushoz is. A „Takeoff“-ra bökkve induljunk el!

Nos, akinek nincs „szakszó“-ja helikopterre, annak valószínűleg igen sokáig tart megtanulni repülni az Apache-csal... ha nem kapcsolta be az Arcade módot. Ezen esetben erősen leegyszerűsödik a vezetés. De ez nem az igazi. Realistic módban VALÓBAN helikopterként viselkedik. Komolyan mondom, eszméletlen. Bevallom, én is az Arcade módot használom, pedig nem ma kezdtem a „szakmát“. Egyszer csak megtanulom vezetni ezt a dögöt! Addig maradj a T betű a gép oldalán.

Miután az eredeti heli is kétszemélyes, a program is így cselekszi. Az első ülés a sasszemű lövészé, a hátsó a nagy tudású pilótáé. A fülkék igen realiztikusra sikeredtek. A műszerfalakat a két programozható MFD (Multi-function Display) uralja, melyekre mindent ki lehet írni. A pilóta természetesen rendelkezik még a szokásos műszeregyüttessel. A masina eredményes működését és a küldetés túlélését igen sok rendszer segíti. A lövész kezeli az egyik legfontosabb rendszert, a Target Acquisition and Designation Sight (TADS), amely a radarral együttműködve halálos fegyverré teszi a helikoptert. Gyakorlatilag „feltárlja“ a célt, nekünk csak válogatni és lőni kell. Természetesen megtalálható a FLIR (előre tekintő infravörös kamera) is, az éjszakai és rossz időben zajló bevetésekhez. A TADS-ra kapcsolva három módon szemlélődhetünk. A DVO (Direct View Optics) segítségével egy teleszkóprendszert kapunk, mellyel 3.5x és 16x nagyításban láthatunk. A FLIR fentebb ismertetve, megspékelve egy 2 és 11-szeres nagyítással. Végül van a DTV (Day TV), melyet talán a DVO erősebb változataként lehetséges leírni 28 és 126-szoros nagyítással. Érdekes és persze fontos az Integrated Helmet and Display Sight System (IHADSS), melyet talán a HUD és egy sisakkijelző keverékének lehetne nevezni. Gyakorlatilag minden, a vezetéshez és a harchoz fontos adatot kijelez.



Ecc, pecc, kilőhecc, kicsi Comanche leeshecc...



Agyaggalamb-lövészet?

## COMANCHE VS. WEREWOLF



Ha nem emlékezne a híres-nevezetes helikopteres-lövöldözős játékokra, a Comanche-ra? Nos – átfóvozza és megduplázva, újra itt van. Az eredeti utódja a Comanche 2.0. A Nova Logic az ECTS-re megjelentette a klasszikust, egy dobozban duplikációjával. Igaz, némi átszabászat is történt.

A sztori lényege érintetlen maradt, azaz menni kell és a rossz fiúkat hidegre tenni. A játék talán csak abban változott, hogy gyorsabb lett, ezáltal élvezhetőbb. Változott a memóriakezelés, a Nova Logic ígérete szerint nem kell többé az átkos boot lemezekkel szórakozni. Az installáció is egyszerűsödött. A képernyő felépítése szinte ugyanaz, a közélről elég ronda „kockásodás“ is megmaradt. A menük mögötti képek azért sokkal szebbek lettek. A ráncfelvarrás jót tett az öreg hölgynek. Érdekes, hogy megjelent a network és a modem opció – kissé kavartan. Nos, network esetén a Comanche 2.0 együtt tud működni egy

A radar levegő-föld és levegő-levegő üzemmódot ismer. A műszerfal tetején helyet foglaló Communications Data Panelen kapjuk harc közben a létfonosságú üzeneteket. A gép rendelkezik ECM zavaró berendezéssel, illetve chaff/flares szóróval is. Vajon mivel nem rendelkezhet még...

Ennyi fejtágítás után induljunk! Óriási élmények várnak ránk. Repülés közben feltűnik, hogy a grafika a Tornado feljavított változata. Igen sok mindenféle van a helyszíneken, amiket nem szabad kilőni. Tehát csak óvatosan! Épületek, autók, teherautók, gyárak, mecsetek, fák, állatok... sok minden. Na meg persze az ellenség, mely kemény és ügyes. Élvezetes ellenség. De legyőzhető!

A hangeffektek is tetszenek, színvonalasak. Egyszóval, régen voltam ennyire elégedett egy programmal. Szinte tökéletes. Jó landolást, pilóták!

Trau



WEREWOLF VS COMANCHE  
NOVA LOGIC

386SX, 8 MB RAM, 18 MB  
HARD DISK, ADLIB, SB, ROLAND,  
MS MOUSE, DOS 5.0

JÓ HANGEFFEKTUSOK, JÓ  
JÁTSZHATÓSÁG, HÁLÓZATI  
JÁTÉK LEHETŐSÉG.

GRAFIKÁJA 320x200-AS,  
AZ ANIMÁCIÓ  
NAGYON SOK  
HELYET FOGLAL.

másik

Comanche

2.0-val vagy

a Werewolfal. Ha netalántán két

dobozt vettünk, akár négyen is nyo-

mulhatunk, többféle összeállításban. Egyszerre maximum nyolcan lehetnek a résztvevők. A dolog bökknöje, hogy csak akkor tud az ember játszani, ha a CD ott lapul a meghajtóban. Ebből következik, hogy a „nyolc játékos“ felállás kissé borsos árú. Természetesen modemen keresztül barátoddal is irthatjátok egymást. Összeköthető két gép még Laplink kábellel, illetve a nullmodemet is kezeli a proggi.

Az érdekesebb résztvevő inkább a Werewolf. Akinek nem lenne ösmerős a név, annak elárulom, hogy a Werewolf NATO-kód az orosz Kamov Ka-50 Hokum helikoptert takarja. Ez a gép több szempontból is figyelemre méltó. Például az igazi helikopterben katapultülés található. Említést érdemel még a koaxális rotor, mely a régebbi Kamov gépekre is jellemző. Ez eredményezi a szinte repülőgép-szerű törzsfelépítést. Ezenkívül eme helikopter volt az első, amelyet kifejezetten vadászhelikopternek terveztek, azaz fő feladata más helikopterek támadása. Természetesen levegő-föld támadásra is kiválóan alkalmas. Feketére festve pedig tényleg hasonlít egy igen randa farkasra. Igaz, „harapni“ is nagyot tud. Páncéltörő rakéták, levegő-levegő rakéták, 30 mm-es gépágyú, nem irányított rakéták alkotják arzenálját. Egyszóval, veszedelmes madárka. A programozók is igyekeztek veszélyes gépet alkotni – sikerült. Természetesen ebben a progiban az amerikai haditechnika lesz ellenfelünk. Találkozunk a Comanche kopterrel is.

Végül is, két jó arcade programmal lesz dolga a kedves vásárlónak. Két egyforma játékkal. Az eltérés csak annyi, hogy másképp hívják a helikoptert, és másokra kell más nevű fegyverekkel lőni. Igazából nem sok minden változott. A legnagyobb újdonságnak a több-játékos üzemmód mondható. Nekem az az érzésem, hogy a „több-bőr-egy-rókaról“ esetével állok szemben. Ezzel persze senkit nem akarok lebeszélni a programról. Aki akarja, vigye! Nekem inkább a Longbow Apache.

Trau

(balko@odin.net)



**STAR WARS****PREMIER**

**JÖN A KARÁCSONY, MI MÁST TETHETNE A FOX ÉS MÉG JÓ Néhány, A CSILLAGOK HÁBORÚJÁNAK TÖRTÉNETÉVEL FOGLALKOZÓ KIADÓ, MINT ÚJABB ÉS ÚJABB ÖTLETEKKEL BOMBÁZZÁK A RAJONGÓKAT. AZ ELECTRONIC ARTS HAMAROSAN BEMUTATJA CHRIS ROBERTS LEGÚJABB SZERZEMÉNYÉT, A WING COMMANDER IV-ET, MÍG A REBEL ASSAULT RAJONGÓK TÜKÖN ÜLVE VÁRJÁK A 2. RÉSZT A VIRGINTŐL.**

# Star Wars Strikes Back

októberben adja ki a Fox „újrakevert” Star Wars trilógiáját. Nem csak annyi történt, hogy újra felmásolták az elavult kópiákat egy-egy videokazettára, hanem digitális technikával egy kicsit feltupírozták (az audio és video technikát egyaránt az új, THX digitális technikával pofozták a XXI. század igényeinek megfelelőre), s a Csillagok háborúja, a Birodalom visszavág és a Jedi visszatér most egy csomagban, videon

kapható. Gondolom, a Hollywoodi filmek szokásos velejárójaként ismét divatba jönnek a távirányítású X-szárnyúak, a mozgatható lábú Leia hercegnők, és a pittyes, zötyögő Artuk, C3PO-k, ígyhogy böngéssz át a fiókok mélyét, jó lehet még cserealapnak. Tény, hogy a Fox hatalmas kampányba kezdett, és a valóban felújított filmek újra elindulhatnak világhódító körútjukra. A filmekon kívül a kazetták exkluzív George Lucas (a Star Wars írója és rendezője) interjút is tartalmaz, aki a Star Wars trilógia elkészítésének élményeit tárja a tisztelt rajongók elé.

Na, ha már ennyire felcsigáztam mindenki érdeklődését a Star Wars iránt, biztos benne vagytok egy kis játékban. Ha helyesen válaszolsz a három kérdésre, hatalmas Star Wars ajándékokat nyerhetsz!

1. Ki volt Darth Vader tanítómestere (a császár előtt)?
2. Milyen színű lézerekardja van Luke-nak és Vadernek?
3. Mi Han Solo szőrös társának és híres űrhajójának a pontos neve?

**Beküldési határidő: 1995. október 31.**

„Az erő legyen veletek!”

Mr. Chaos



Az a kép NEM a re-masterelt videóról van...

**E**gy mai gyerek azonban már nem is tudja, mire fel az a Star Wars láz, s a régiek is elfeledték már Mark Hamill arcát (kivéve a Wing Commanderesek, hiszen nekik megadatott, hogy újra láthassák Luke Skywalker arcát a monitorokon – az időközben megöszült Mark Hamill az újabb, 4. részben is elvállalta a főszerepet). Na, aki lemaradt, vagy csak elfeledkezett a 70-es, 80-as évek sci-fi-örületéről, az most felelevenítheti a fiatal Jedi mester és a Sötét Birodalom csatározásait – az InterCom

## WIZARD'S AZ ÚJ JÁTÉKKULTÚRA

**TEDD PRÓBÁRA KÉPESSÉGEIDET  
A WIZARD'S-BAN  
- SZIMULÁTOROK  
- JÁTÉKGÉPEK**

**A XXI. SZÁZAD TECHNIKÁJA:**

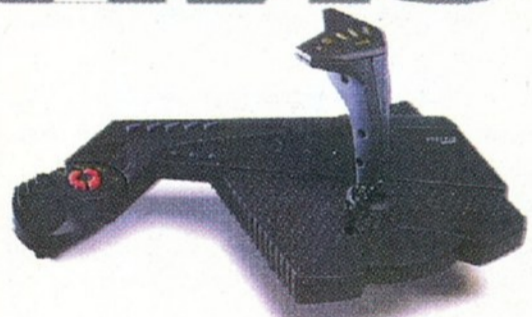
## QUASAR LÉZERJÁTÉK

**HARCI JÁTÉK ÉLÖBEN, MELY-  
BEN KÉT CSAPAT KÜZD EGY-  
MÁSSAL A LÉZERARÉNÁBAN**

**BUDAPESTEN AZ IRÁNYI UTCÁBAN  
A FERENCIEK TERÉNÉL**

**EZ A KUPON 3 ZSETONT ÉR  
1995. NOVEMBER 30-IG,  
HA 5 ZSETONT VÁSÁROLSZ  
A WIZARD'S-BAN!**

## GRAVIS



ULTRASOUND ACE	14 500 Ft
ULTRASOUND OEM	14 900 Ft
ULTRASOUND CD-3	19 900 Ft
ULTRASOUND MAX	26 900 Ft
GRAVIS PHOENIX Joy	16 900 Ft
GRAVIS FIREBIRD Joy	10 900 Ft
GRAVIS ANALOG PRO Joy	4 900 Ft
GRAVIS ANALOG Joy	3 900 Ft
GRAVIS GAMEPAD	3 500 Ft
GRAVIS HOCKEY PACK	7 900 Ft
GRAVIS SOCCER PACK	4 500 Ft

*Haver! Ha kijössz a COMFAIR-re és megnézel minket az 'A' 311-ben, fényt fogsz kapni. Ugyanis árakban lenyomunk mindenkit, mint dömpert hontok.  
Na, mi lesz???(!)*

Pixel Multimédia Kft.  
1055 Budapest, Rákóczi út 13.  
Telefon: 266-6059 Fax: 118-6651



## Az utolsó esély (Crimson Tide)

Rendező: Tony Scott, InterCom, Október 12.

Vészhelyzetek mindig vannak. Most azonban valóban nagy a baj. Egy nukleáris rakétabázison a hatalmat a volt Szovjet Hadereg egységei veszik át. Az amerikaiak természetesen készen állnak a cselekvésre. Az orosz felségterületű vizeken cirkáló tengeralattjárók közül az Alabama az egyik, mely nukleáris töltetet is hordoz. A gyakorlatok után parancsot kap a rakéták „élesben” való felkészítésére. A következő parancs nem érkezik meg egészében a közelben lévő, támadásra kész tengeralattjáró miatt.

A vénájában is harcos Ramsey kapitány (Gene Hackman) úgy gondolja, a rakéták indítása állhatott a parancsban, míg másodtisztje, Hunter (Denzel Washington) ezzel szembeszáll, s követeli az üzenet teljes újravételét, hitelesítését. A konfliktus odáig fajul, hogy a kapitányt leváltja másodtisztje. Míg a tengeralattjáróban elszabadulnak az indulatok, nem feledkezhetnek meg arról, hogy talán a világ sorsa van a kezükben, ráadásul az ellenség is ott ólálkodik.



## Az első lovag (First Knight)

Rendező: Jerry Zucker, InterCom, Október 5.

Sok szép, sőt humoros történet is született már a Kerek Asztal lovagjairól. A fim gyilkossággal kezdődik, de a továbbiakban valódi, lovagkori történet elevenedik meg előttünk, melyben a becsület, szerelem, szenvedély s árulás egyaránt helyet kap. A rablóportyázásokat a nép megunja, s kéri királynéját, tegyen valamit a határfalvak védelmében. A napnál is szebb Guinevra (Julia Ormond) úgy gondolja, feleségül megy Arthurhoz (Sean Connery), a híres lovagkirályhoz, ki érzelmeit megvallva megkérte a kezét, így látva biztosítottan országa s saját jövőjét. Úton a cameloti (amely most nem makett...) esküvőre megtámadják a királykisasszonyt és kíséretét, de az utolsó pillanatban megmenti őt egy magányos, ismeretlen harcos. A fellángoló szerelem megzavarja Guinevra érzelmeit, s bár Arthur felesége lesz, szíve Lanceloté (Richard Gere) marad. Ez a szerelmi háromszög, valamint a „vad” király terület és feleségszerzési hadműveletei igen megfűszerezik Arthur király életét...

## A lény (Species)

Rendező: Roger Donaldson, UIP Dunafilm, Október 5.

A rádióteleszkópok korát éljük. Az óriási fül az égre mered s figyel, hátha válasz érkezik a kisugárzott információkra, mely tartalmazza például az emberi DNS kódokat is. Egy napon megérkezik a várva várt üzenet. Megfejtésekor kiderül, az emberi DNS kiegészítője lehet. A titkos laboratórium kísérleti kamrájában megszületik tehát a Lény. Pillanatok alatt fejlődik az embrió tizenéves leánnyá. A megrémült kísérletvezető a semlegesítés mellett dönt... A kislá(é)ny azonban élni akar. Áttöri a biztonsági üvegfalat, és kereket old. Az ügy nem kerülhet nyilvánosságra, így titokban kell vadászni rá. Különös emberek csatlakoznak a hajzához: egy látnok, egy antropológus, egy bérgyilkos és egy biológus, aki rájön, hogy a Lény, léven huszoneves korúvá érett, szaporodni akar. A szőke bombázó egyfolytában előttük jár egy lépéssel, melyet a nőbolond férfiaknak, a határtalanul jóhiszemű polgároknak és megdöbbentően jó alkalmazkodó képességének köszönhet...



## Gyilkos törvény (Criminal Law),

Mirax video, Szeptember

Ben Chase (Gary Oldman), a fiatal és ambiciózus védőügyvéd saját lelkiismeretével kerül összetűzésbe, amikor egy veszedelmes bűnöző, Martin Thiel (Kevin Bacon) védelmét elvállalja. Kétségei csak fokozódnak, mikor védencét felmentik, és hamarosan ő maga lesz a pszichopata gyilkos macska egér játékának része. De Ben Chase felveszi a kesztyűt... A torokszorítóan izgalmas krimi főszerepében Gary Oldman (Drakula, JFK) és Kevin Bacon (Veszélyes vizeken, Apollo 13)!



## Fedezetlen szerelem (Object of Beauty),

Mirax video, Szeptember

Jake (John Malkovich) és Tina (Andie MacDowell) imádják a fényűző életet. Elegáns ruhákban járnak, első osztályon utaznak – úgy tűnik, kimeríthetetlen anyagi forrásaik. Csakhogy Dél-Amerikában a munkásokat nem érdekli túlzottan, hogy a kakaóültetvény tulajdonosa a legelőkelőbb londoni szállodában dőzsöl – sztrájkba kezdenek. Jake egy szempillantás alatt elveszti jókedvét és hitelét, amikor közlik vele, hogy American Express kártyáján egy penny sincs. A szerencsétlen pár lába alól végképp kicsúszik a talaj és meg kell tanulniuk, mit is jelent a nélkülözés. Egy sor tragikusan komikus esemény vezet a végkifejletig. Rájönnek, hogy a boldogságot nem a pénz jelenti, hanem a szerelem. Az angol vígjáték a Négy esküvő és egy temetés megelőzve aratott hatalmas sikert szerte a világon. A főszerepekben Andie MacDowell (Zöld kártya), John Malkovich (Veszedelmes viszonyok) és Lolita Davidovich (Intersection – vágyak vonzásában).



InterCom:  
Crimson Tide-ban hány Oscar-díjas szereplő játszik?

UIP Dunafilm:  
A Waterworld miben múlja felül a többi filmet?

Mirax:  
Andie MacDowell miben játszott együtt Bill Murray-vel?

A szokásos filmes ajándékokat nyerheted, ha beküldöd a helyes megfejtéseket.

FILM ÉS VIDEO

PREMIER

## Waterworld

Rendező: Kevin Reynolds, UIP Dunafilm, Október 19.

A globális felmelegedés a sarki jégta-  
karok megolvadását okozta. Az em-  
berekben már csak emlékekben él a  
szárazföld látványa, illata, íze. A ci-  
vilizáció romokban hever. Rivális  
bandák próbálják – egymást kegyet-  
lenségben túllítva – megszerezni  
a kincset érő termőföldet, mely mos-  
tanra fizetőeszközzé vált, s értéke-  
sebb az aragnál. Minden túlélő a  
szóbeszédből hallott szárazföld maradványt keresi.  
Egy úszó szigeten, a békességben élők között – talán  
mondhatjuk – van egy hercegnő s egy kislány, kinek a  
hátára titokzatos jelet festettek az öregek. A hiedelem  
szerint ez mutatja az utat a humuszban gazdag föld  
felé. Az épp most érkező magányos csempészt – ki-  
nek fantasztikus hajója a civilizált világ maradványai-  
ból épült, s ha vitorlát bont, repül, mint egy ezeréves  
sólyom – csak a Füstölők bandáját érdekli... Hogy,  
hogy nem, kénytelenek hárman menekülni; a csem-  
pész, a hercegnő és a fontos jelet hordozó kislány...





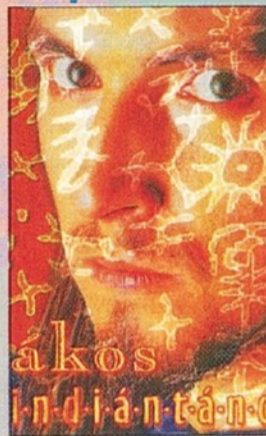
**MUSIC CITY****PREMIER**

# MUSIC CITY

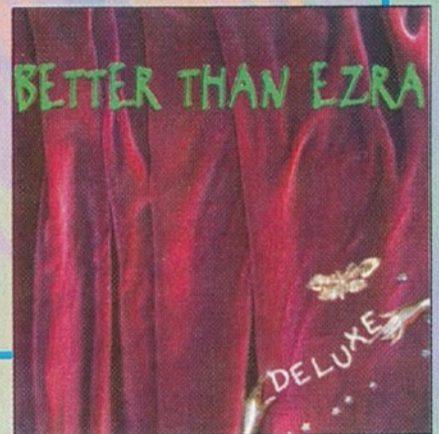
**DRAGON GYÖRGY ZENEI KALANDOZÁSAI****Ákos – Indiántánc (BMG)**

Azon szerencsések közé tartozom, akik ott lehetek az Indiántánc sajtóbe-mutatóján, ahol borzasztó kellemesen éreztük magunkat. Ennek főleg az az oka, hogy Ákos, akit remélem mindnyájan ismertek, igen karizmatikus személyiség. Persze ez önmagában kevés lenne ahhoz, hogy nagy zenei si-kereket érjen el, de ő emellett még igen szuggesztív előadó is.

Új lemeze – amely költészet a zenében, zene a költészetben – igen fi-gyelemreméltó. Ugyanis elég régen született már olyan magyar kiadvány, melynek dalszövegei verskötetbe illőek. Kevesen tudják talán, de Ákos si-keres zenei munkássága mellett, sikeres költő is. Ez a CD is költészet...

**Better Than Ezra – Deluxe (Warner)**

Bevallom őszintén, ezt a lemezt először mosogatás közben kezdtem hallgatni. Nagyon hamar rájöttem, hogy a „heavys“-nak titulált al-bum nagyon kellemes, gitárcentrikus, akusztikusan csengő-bongó rockzenét tartalmaz. Meglehetősen meglepésztő a rózsaszín borító: a lemez címével együtt valami igen kommersz dologra utal. Föl le-het ezt úgy is fogni, mint a giccs, a tucatgagy és tömegbóvli ellenes tiltakozást. Ez az a kommersznek tűnő termé-k, amely Deluxe vol-ta miatt kiemelkedik a tucatból. Nagyon klassz anyag, bátran ajánlom bárkinek. Legérdeke-sebb a 8. dal, ennek ugyanis nincs címe!

**Boyzone – Said And Done (PolyGram)**

Ezúttal nem négy, hanem öt srác hozott létre egy igazi, tinédzser lányok megőrzítésére szakosodott, vokális quintettet. A recept egy-szerű: venni kell néhány jóképű, kellemes hangú srácot, készíteni kell velük egy videoklipet, amelyen lehetőleg egy szép, lírai dalt énekelnek, aztán jól fel kell öltöztetni őket, hogy átvehessék az arany- és platinalemezket. Mindenki jól tudja, hogy az ilyen típu-sú együttesek nagy si-kerre számíthatnak, hiszen a líra, a ro-mantika ma is divatos (szerencsére). Emellett az is igaz, hogy a Boyzone nem az érzel-mek csúcsaira repít, megmarad a hétköz-napoknál, amely sok-kal könnyebb értel-mezhetőséget biztosít.

**A „bohóc“ letörll könnyolt...**

Valószínűleg jók az összeköttetései Pierrot-nak az égiekkel, mivel szeptemberi lemezbemutató koncertjét elkerülték a kora őszi záporok, így a Budai Parksínpad elől senki sem ment haza csaló-dottan. A rajongók ezenkívül a helyszínen megvásárolhatták azt a dedikált best of... albumot, amelynek zenei anyaga a koncert gerin-cét adta, de előben ez most valami más volt. Teltház, olyanokkal akik képesek felfogni a belső sugárzást. Együtt tapsolva ünnepelt fiatal és középkorú. Öt év munkája, sike-rei... Pierrot igényes albumaival sokat ala-kított a hazai zenei ízlésen. Most is bebi-zonyította, hogy elő-ben még talán többre képes, mint a stúdi-ókban. A jó hangula-tú koncert sikerét nem csak a stílus, de a kitűnő zenészek is segítették. A zenész-barátok – Deseő Csa-ba (hegedű), Gyenes Béla (szaxofon) – és a



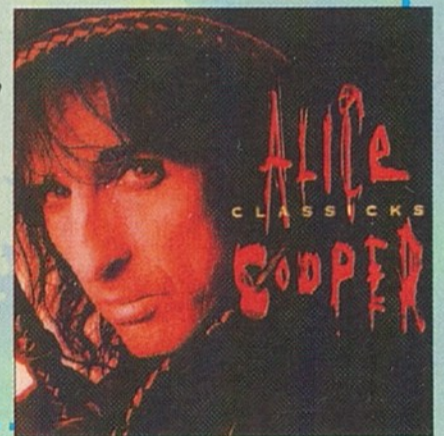
vendégek – Sipos F. Tamás és a Padódó – mindannyian hozzáte-ttek egy kicsit a produkcióhoz, valóban méltó ünneppé emelve a buli hangulatát. A lapzártakor érkezett hírek szerint Pierrot egy időre a színpadi szerepléstől visszavonul, de talán még az eddiginél is na-gyobb agilitással fordul a zenei menedzselés irányába. A bohóc te-hát letörölte könnyeit, illetve inkább azt mondhatnám, átruházta rajongóira...

Shy

**Alice Cooper – Classics (Sony Music)**

A vámpirikus haramia kinézetével rendelkező, extrém előadó, Alice Cooper egy új, klasszikus felvételeit tartalmazó albummal jelen-tkezett. A mai világ legsokkolóbb rockzenésze, aki Sigmund Freudnak sok munkát és fejtörést okozhatna azzal, ha meg kellene fejtenie pszichológiai problémáit. Mindenesetre nem bolyonganék szívesen Alice Cooper álmaiban... A CD-je viszont nagyon kellemes rockzenei élmény.

Legnagyobb slágerei (Poison, Hey Stupid, Lost In America) hallhatóak rajta, hat, még soha ki nem adott koncertfelvétellel és néhány más érdekes nótával (Fire – szerezte Jimi Hendrix) együtt.

**PaDöDö – 6. Elnstand (BMG)**

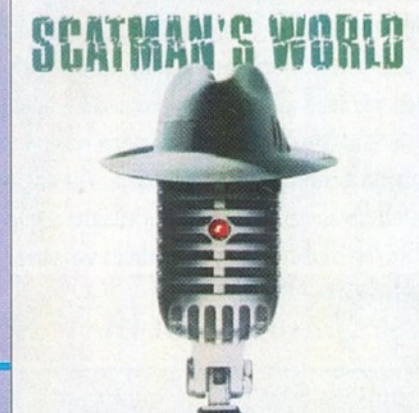
Szívemnek oly szimpatikus lányok a PaDöDö társulat tagjai. Faj-súlyosan gondolkodnak, élnek és cselekednek. Új lemezükön még egy dologgal megtoldják eddigi cselekedeteiket: eloroznak (innen az Elnstand cím) slágereket, feldolgozzák azokat a maguk módján mindnyájunk szórakoztatására. Pierrot bábáskodása, zeneszerzése és producerkedése mellett több, ismert dal is elhangzik. Például a Bagaméri, amelynek szerzői között Aman-da Lear is szerepel,

vagy a 3 kívánság cí-mű dal, amiben Berkes-Gesztli, Fenyő és Presser urak szer-zeményeit dolgozzák át, vagy például hall-ható még az Afrika, a lassan halhatatlanná váló Kft dal is.

**Scatman – Scatman's World (BMG)**

Miután lezajlott a RedNex örület, kellett valami új, jópofa dolgot keresni, amivel ismét lázba lehet hozni az egész világot. Egy, az idősebb generációhoz tartozó jazz-zongorista volt az, akit egész élete alatt nemigen fedeztek fel, most pedig világsztár lett. Oka a scatting: az a speciális dadogás, hadarás, amely eleddig a Jazzra volt csak jellemző, és nem túl nagy rajongótábort vonzott. De most,

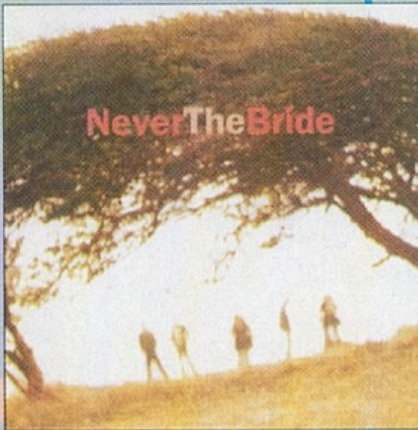
a producerek átültették ezt a jazz-dadogást a mai, modern tánczene világá-ba, megfűszerezték az egészet jó néhány Jazz elemmel, s ezzel megal-kották a mindent elsöprő, legújabb világsikert. Kősi, John Larkin!





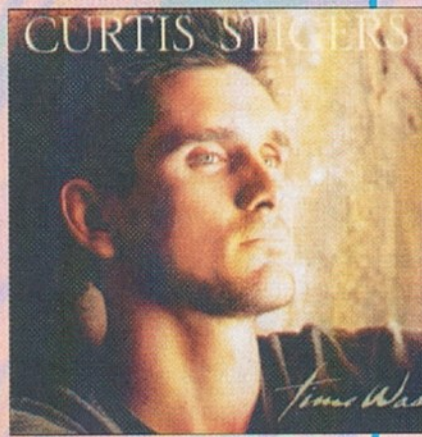
## Never The Bride – Never The Bride (Warner)

Roppant érdekes zenei világ tárul elénk, ha ezt az albumot a CD-lejátszóba helyezzük. Nikki Lamborn hangja egyértelműen a 4 Non Blondes-t idézi, amellett, hogy a zene más-milyen. Megdöbbentő a hasonlatosság, pedig Nikki Lamborn teljesen másképp néz ki, mint a Linda Perry, a 4 Non Blondes énekesnője. Ízig-veéig angolszász muzika. Borítója telibe találja az egész album szellemiségét. Természetes zene, amolyan lélekből jövő, léleknek szóló. Legjellemzőbb a Welcome To My World, amelynek már a címe is sokatmondó...



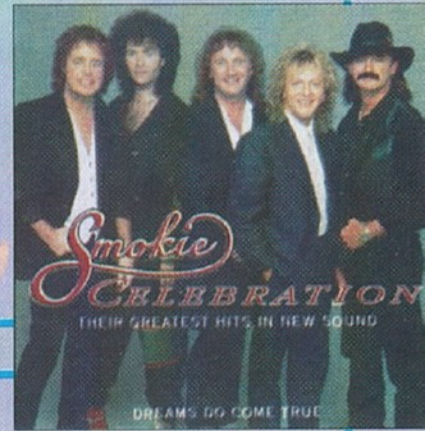
## Curtis Stigers – Time Was (BMG)

Üde és roppant kellemes meglepetés Curtis Stigers új lemeze. Előző albuma óta jelentősen levágatta a haját, de úgy látszik, nem itt hordhatta tehetségét, hiszen újra kiváló albumot alkotott ez a saxofonos-énekes srác. Igazi, hamisítatlan amerikai zene, dögös, rock and rolltól és amerikai életérzéstől átítatott, magabiztos hitvallás. Ezt az albumot nehéz lenne pontos műfaji keretek közé sorolni, de az biztos, hogy majd minden szerzeménye slágergyanús. Például a címadó Time Was, az It Never Comes, az Anything You Want, vagy a lírai Every Time You Cry. Igazán kellemes hallgatnivaló.



## Smokie – Celebration (PolyGram)

Chinn és Chapman urak neve ma már nem hangzik annyira ismerősen. Pedig annak idején a legeslegnagyobb slágergyárosok voltak. A Smokie mellett másoknak is írogattak nótákat, például Suzi Quattronak (ha még emlékszik rá valaki). Nos, ez a két úr iszonyatos világsztárt csinált a Smokie zenekarból még annak idején, amikor a PC-X olvasóinak jó része született. A zenekar sajnos azóta eltűnt a süllyesztőben, de valakinek mégis eszébe jutott, hogy a régi nagy slágereket le kéne porolni, és újra ki kellene adni. Az MTV-n, a VIVA-n is egyre többször bukkan elő a Smokie, most pedig a hanglezelt polcain is megtalálhatóak már a régi, legendás slágerek.



„régi“ hangszer is szól ezen a kiadványon, amely kellemes meglepetést nyújtott számomra.

## Muriel's Wedding – Music From And Inspired By The Film (PolyGram)

Nagyon egyéni hangulatú, kellemes, mosolygató ausztrál film, megtekintése feltétlenül ajánlott. Az albumon közreműködők listája is imponáló: The Rubettes, ABBA, Blondie, The Carpenters, Peter Allen. Mindmind kellemes 70-es évekbeli előadók.

## Játék:

### Sony Music:

Nemsokára a boltokban Michael Bolton új Greatest Hits 1985-1995. c. válogatáslemeze. Kérdésünk csak annyi: mennyi új nótát tartalmaz a lemez? Nyeremények: Michael Bolton MaxiCD-k.

### Warner:

1. A Sexepil új lemezének melyik dalában hangzik el a lemez címe (A Sugar for the Soul). A nyeremények dedikált, zsákos Sexepil CD-k!
2. Mi az AC/DC új, 1995-ös albumának címe? AC/DC nyereménytárgyakat sorsolunk ki.

### BMG:

Mostanában jelent meg Ákos új lemeze. Kérdésünk is ezzel kapcsolatos: hányadik szólóalbuma ez? A nyeremények dedikált Ákos albumok lesznek.

### PolyGram:

Us And Them címmel a napokban került piacra egy igen érdekes lemez, amelyen a Londoni Szimfonikusok játszanak halhatatlan Pink Floyd szerzeményeket. Melyik Pink Floyd albumon található az új kiadvány címadó szerzeménye? A nyertesek ezt az albumot nyerik.

## Még néhány ígéretes CD:

### (the rest of) NewOrder – (PolyGram)

Mai korunk legkorszerűbb zenéje táncolásra csábít. A NewOrder best of... albuma után ismert (és kevésbé ismert) DJ-k és rádiósok remixei hallhatóak a CD-n, amelyeket NewOrder slágerekből készítettek. Technorajongóknak vétek lenne kihagyni!

### Spanish Fly – Anything You Want (Warner)

Kellemesebb, bár kevésbé táncolható zene az, amit a két San Franciscóból származó latin srác játszik. Inkább a vokális központú slágerzenék sorába sorolható a latin zöngéjű album.

### Casper – Music From The Motion Picture Soundtrack (BMG)

A jó öreg Spielberg (alias Játékhegy) bátyó és a Silicon varázslói hozták össze ezt a roppant aranyos, „szellemes“ történetet, amelynek film alatt elhangzó, leginkább szimfonikus zenéit tartalmazza a CD.

### FLM – Megtalállak Még (BMG)

Császár Előd, aki az A3 frontembere (az a hapsi, aki állandóan mutogat és jópofáskodik), tulajdonképpen nem műsorvezetéssel vált híressé, hanem az FLM nevű dance zenekarral. Új lemezük az UK dance legjobb elemeit tartalmazza, profi stúdiómunkával.

### Alanis Morissette – Jagged Little Pill (Warner)

Újabb hölgy, akiről nehéz írni. Mostanság robbant be a köztudatba ez a kanadai előadó. Hangja leginkább a The Cranberries énekesnőjére emlékeztet, bár albuma teljesen más zenei és eszmei mondanivalót hordoz.

### Heavyshift – Unchain Your Mind (Warner)

Mostanában ritkán hallani fúvósokra épülő, korszerűen szóló zenét, amely jazz és R&B alapokból merít, megőrizve 1995. hangzásvilágát is. Emellett több, a rock évtizedei alatt klasszikussá vált,

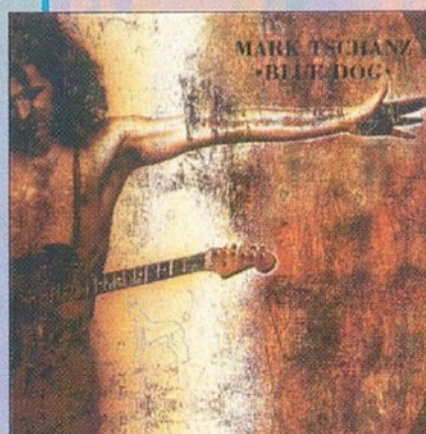
## Dolly Parton – Something Special (Sony Music)

Nem éppen szükkel-lúségéről híres ez az énekesnő, akit szaklapok a country csalóányának neveznek, akit szükebb körökben is sokan emleget-

ni. Kétségtelenül a country éneklés nagymestere van szó, aki már sok-sok éve büvíeli el hallgatóságát szép hangjával és kellemes dalaival. Új lemeze egy nagyon szép, lírai dalokat tartalmazó korong, amelyet leginkább gyertyafényes vacsoránál, romantikus pillanatokban érdemes hallgatni. Vagy olyankor, ha kellemesen el akarunk merülni a líra, és a romantika csodájában, illetve ha hagyni akarjuk, hogy egy szép hangú világsztár elvarázsoljon minket. Egyébként Dolly Parton sem akarnak fogni az évek. Vajon hogy csinálja?

## Mark Tschanz – Blue Dog (Warner)

Igazi villámkarriernek ígérkezik a 189 cm magas, Svájcban született Mark Tschanz zenei pályafutása. Debütáló albuma, amely igazán nem ragaszkodik egy kimondott zenei stílushoz sem, valószínűleg a csúcsra repíti majd előadóját. Mark Tschanz zenéje a szabadságból született, romantikával és folklórral fűszerezve. Őt hallgatva egy középkori trubadúr szellemiség lopakodik elő a CD-lejátszóba.



Egy olyan trubadúr, aki még akkor is szerenádozik, ha nem hallja senki. „Ezek nem szomorú dalok” – mondja Mark – „...de sokkal több szépség van egy kis drámában, mint a teljes megelégedésben”.

## Ziggy Marley and the Melody Makers – Free Like We Want 2 B (Warner)

Most, hogy itt az ősz, újra és újra napfénytel és melegséggel töltenek el kedvenc reggae előadóim. Talán még régi olvasóim emlékeznek az Inner Circle kellemes, karibi hangulatú lemezére. Most Ziggy Marley, a nagy és utólrétegettel Bob Marley fia jelentetett meg új lemezt. A Melody Makers, akikkel Ziggy együtt zenél, a Marley család tagjaiból áll: Stephenből, Cedellából, Sharonból és még jó néhány rokonból, akik a legmél- többan tudják a reggae királyának zenéjét, szellemiségét és mondanivalóját tolmácsolni 1995-ben is. Addig is mindenki szeresse a természetet, örüljön az életnek és mosolyogjon!





**MICROSOFT HOME****PREMIER**

**A CIKK OLVASÁSA CSAK KIADÓS VASÁRNAPI EBÉDEK UTÁN AJÁNLATOS. ENNEK BE NEM TARTÁSA KRÓNIKUS GYOMORKORGÁST, NYÁLCSORGÁST VONHAT MAGA UTÁN, AMELYET MINDENKI MEGÉRDemel!**

# Julia Child

szetesen az amerikai konyha mellett ízelítőt kapunk pl. az adriaiól vagy a franciából is, nem beszélve az egzotikus ételkülönlegességekről. A recepteken kívül a konyhaművészek hasznos tippetet, tanácsokat adnak, technológiákat mutatnak be.

Még mielőtt lázas főzőcskézésbe fognánk, ismerkedjünk meg a konyha tartozékaival, legalábbis egy részükkel. Julia bemutatja azokat az eszközöket, nyersanyagokat, amiket ő használ az ételek elkészítéséhez, tálalásához. Érdekes meghallgatni és megfogadni tanácsait. Fontos, hogy mindig megfelelő kést használjunk, amely tökéletesen van élezve. Ha kell, a fenés fogásait is megtudhatjuk. Nem mindegy az sem, hogy milyen edényben fogunk hozzá a főzéshez. Láthatunk sokféle fazekat, lábast, serpenyőt, s azt is, hogy melyikben mit érdemes elkészíteni. Körülnézhetünk Julia éléskamrájában, ahol megtalálhatók a legfontosabb nyersanyagok, zöldségek, fűszerek, s lemehetünk pincéjébe, ahol a házigazda elmeséli, melyik bort milyen étkek mellé vagy után ajánlja, s milyen ételeket lehet készíteni velük. Emellett bemutatja, hogy kell a palackot kinyitni, hogyan kell tölteni, s azt is, hogy mibe. Minden témakör végén találunk az adott témához kapcsolódó ételeket, amelyeket gusztusos képek illusztrálnak (kéretik a csorgó nyálakat felitatni!).

Ha már a recepteknél tartunk: a főszerep természetesen az övék. Több mint száz étel leírását találhatjuk a CD-n, természetesen ez nem sok egy szakácskönyvhöz képest, viszont kihasználja az elektronikus formátum adta lehetőségeket. A receptek szövegei hypertext jellegűek, ami azt jelenti,

hogy a felsorolt összetevők mindegyikét meg tudjuk tekinteni, s a rá jellemző legfontosabb információkat is megkapjuk (honnan származik, mik a jó minőség jellemzői, hol lehet beszerezni, hogyan kell kezelni stb.), ehhez csak rájuk kell kattintani. Az étel nyersanyagainak felsorolása mellett megtalálható az elkészítés alatt használatos eszközök felsorolása. A következő lépés az elkészítés menetének leírása, minden lényeges mozzanat kiemelésével és elmagyarázásával. Nem hiszem, hogy ezek mellett lenne valaki, aki elrontja a dolgot. Akad jó néhány recept, amelyet a leírás mellett film is illusztrál, minden fogást alaposan megnézhetünk, s tippetet kapunk a tálalásra is. A kiválasztott recepteket ki lehet nyomtatni, sőt a gép elkészíti a hozzávalókhoz a bevásárlási listát, ha pedig az adott étel elkészítésével kapcsolatban észrevételünk van, azt minden további nélkül lejegyezhetjük, s a későbbiekben ez megjelenik a recept mellett. Minden

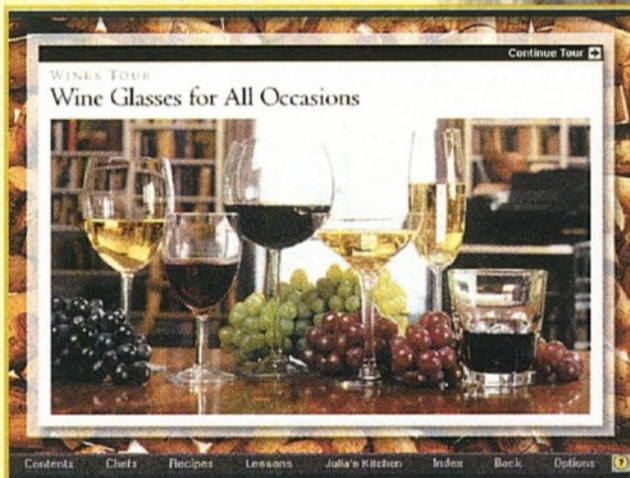
megvan tehát egy meghitt gyertyafényes vacsorához, vagy egy tizenkét személyes ünnepi ebédhez. Vagy mégsem?

Alapvető probléma a CD-vel, mint minden hasonló jellegűvel, hogy amerikai piacra szánták. Ez nem csak a nyelvben okoz problémát,



**A Microsoft már megint megfőzött bennünket...**

bár sok nyersanyag magyar nevét tévesen, vagy egyáltalán nem lehet megtalálni szótárban, hanem inkább az eltérő étkezési szokásokban. Nagyon sok olyan összetevőt igényelnek az ételek, amelyek nálunk nehezen szerezhetőek be, pusztán azért, mert a magyar háziasszonyok nem használnak ilyet. Az eltérő viszonyok egyébként is okoznak meglepetést: bár tudom, hogy a közreműködők nagy konyhákban dolgozó szakácsok, megdöbbentő volt látni, hogy egy csokis sütemény készítésénél a csokoládé dara-



**A kellemes étkekhez jó bor dukál...**

bolását (kb. 20 dkg kellett a süteményhez) egy 10-15! kg-os tömbön mutatta meg. Komolyabb probléma számomra, hogy a program lassúsága túlmegy szinte minden határon. Igaz, gépem kiépítése éppen csak kielégíti a kívánalmakat, én mégis az alkalmazott multimédia összeállítását okolom, de belátom, hogy a piacot csak úgy lehet elárasztani, ha minél gyorsabban és minél többfélet alkotok. Erre pedig tökéletesen megfelelnek. Legfeljebb vesz a nép még nyolc mega RAM-ot! Akinek minden megvan a CD lejátszásához és a bemutatott gasztronómiai költemények elkészítéséhez, annak jó étvágyat kívánok!

**BigZoo**

Microsoft ismeretterjesztési vágya nem kerülte el a konyhát sem, igazából csak az jelent problémát, hogyan helyezzük el ott a számítógépet. Ezért inkább maradunk egyelőre a szobában, s innen tanulmányozzuk a gasztronómiai élvezetekhez szükséges munkálatokat. Amerikában s más fejlett országokban bevett dolog, hogy míg a család fő dolgozik és pénzt keres, a feleség addig a háztartást látja el. Ez utóbbi szintén nagyon nehéz munka, csak ezt sok férj nem hajlandó elismerni. A meggyőzés egyik legjobb módja a finomabbnál finomabb ételek elkészítése és szervírozása. Hölgyeim! Bár nálunk az a veszély még nem fenyeget, hogy mindenki háztartásbeliként biztosítja urának a munkavégzés nyugodt körülményeit, azért itt is van esély a férfiak lekenyerezésére! Tessék csak bátran megpróbálni, ígérem nem fogunk elszaladni!



**Lássuk, mi rotyog egy New England-i kondérban...**

Számítógépes kalauzunk Julia Child, aki 16 mesterszakács közreműködésével vezet be a konyhaművészetbe. Magáról Juliáról semmit nem tudunk, legfeljebb annyit, hogy nagy konyhával és még nagyobb tapasztalattal rendelkezik, s Amerikában szakácskönyvek sorozatát jelentette már meg. A mesterszakácsokat viszont alaposabban megismerhetjük, előéletüktől... bocsánat, előéletüktől kezdve kedvenc étküig mindent megtudhatunk róluk. Mindenki bemutatja azt, amelyet specialitásának tekint, vagy hazájára jellemző. Termé-

Done

Print List

Copy List

ar List



# SÉTA AZ ŪRZEN



**UTOLJÁRA KORA TAVASSZAL, MÁRCIUSBAN TALÁLKOZTUNK MS. FRIZZLE-LEL ÉS OSZTÁLYÁVAL, AMIKOR IS ÁRNOOLD TESTÉBEN TETTÜNK KÖRUTAZÁST. A VARÁZSLATOS BUSZ ÉS UTASAI SEGÍTSÉGÉVEL EZÚTTAL A NAPRENDSZERT ISMERHETJÜK MEG EGY KICSIT KÖZELEBBRŐL.**

**A** program – teljes nevén a Microsoft® Scholastic's The Magic School Bus™ Explores the Solar System – 6-10 éves gyerekeknek készült, a PBS amerikai TV csatornán látható rajzfilmsorozat, illetve a Scholastic Inc. díjnyertes könyvsorozatából. A futtatásához – akár csak az első résznél – szükségünk van egy 486SX gépre 4MB RAM-mal, 640x480x256-os SVGA kártyára, dupla sebességű CD-ROM olvasóra, hangkártyára és egerre. A program gyors települése után megnézi, hogy mik az animáció lejátszás legoptimálisabb paraméterei (amit minden felbontás vagy színmélység váltáskor megismétel), majd újraindítja a Windowst és már kész is a bemutatóra.

A már jól ismert zenés intróval indul, amelyben megismerkedünk a főszereplőkkel: a WAHOO forgalmi rendszámú varázsbusszal; Ms. Frizzle-lel, a tanárnővel; Lizzel, a kis gyíkkal, akitől a későbbiekben bármikor segítséget kérhetünk és a gyerekekkel, Arnolddal, Carlossal, Dorothy Annel, Keeshával, Phoebevel, Ralph-fal, Timmel és Wandával.

A tanteremben sok-sok tárgy van elszórva, amelyekre klikkelve kisebb poé-

nokkal szórakoztat a program. (Ezek közül jó néhányal már találkoztunk az előző részben is.) Mielőtt útra indulnánk, nézzük végig a falon látható képeket, amelyek a Naprendszer, bolygóit és a Föld holdját mutatják be. Ezeket a tanárnő és a gyerekek készítették, és arra szolgálnak, hogy megtudhassunk néhány fontos adatot az égitestekről (pl. átmérője, keringési ideje a Nap körül, illetve a Holdnak a Föld körül, távolsága a Naptól, hány földi nap egy év az adott planetán, holdjainak, gyűrűinek száma stb.) és azt, hogy miért is lenne jó ott élni. Például Wanda azért szeretne a Merkúron élni, mert ott egy évben négy születésnapja is lenne, hiszen a Merkúr keringési ideje mindössze 89 nap. Egyébként erre az előnyre még magán a bolygón is felhívják a figyelmünket, de ott már egy szemléletes animáció is magyarázza a dolog miertjét.

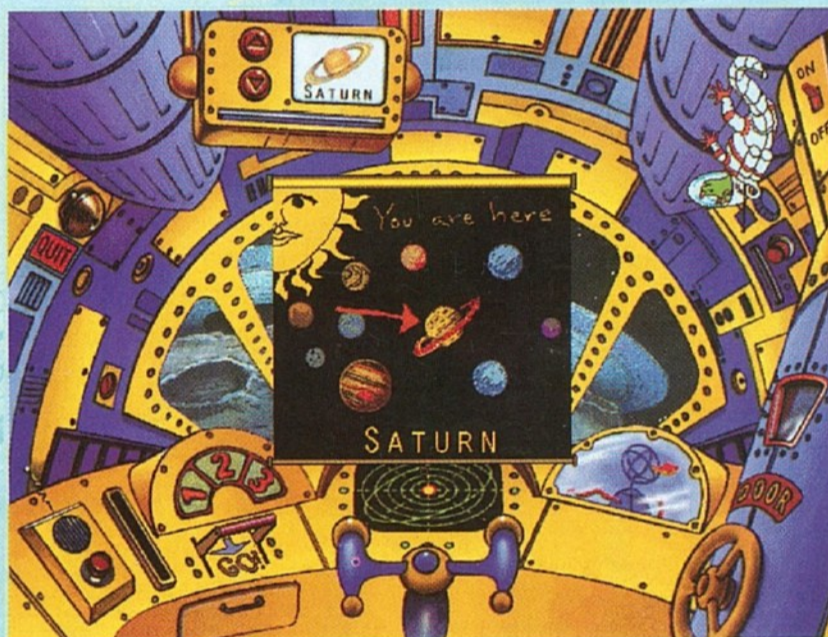
résével. De természetesen nem csak az a célunk, hogy megtaláljuk a tanárnőt, hanem az is, hogy minél több információt szedjünk össze a Naprendszeréről és a bolygókról. Az infokat részben a gyerekek közötti beszélgetésből, másrészt az egyes égitesteken található kis füzetekből gyűjthetjük össze. Például lehetőséget kapunk arra, hogy egy ollóval félbevágjuk a bolygókat és így megtekinthessük, mit is takar a felszín. De nagyon jó játék az is, hogy képpárokról kell eldöntenünk, hogy melyik kép való a Földről és melyik a Marsról (mind a jó, mind a rossz válasz után Liz

megmagyarázza az okot is, pl. a Marsnak két holdja van, a Földnek csak egy és ez alapján volt eldönthető), bár ez a játék nem lesz új azoknak, akik az Explorapédia sorozat első részét, a The World of Nature-t végignézték, -játszották.

Az utazásunk során és az osztályteremben (ahová a Földet, mint állomást megjelölve bármikor visszaterhetünk) rengeteg animációt és video részletet láthatunk. Így például megnézhetünk egy Mars űrszonda által küldött képet, vagy Armstrongékat, ahogy ugrálnak, játszanak a Holdon és kitzik az amerikai zászlót. Ezen kívül érdekes animációk mutatnak be fogalmakat, így például mi a Holdfogyatkozás, a meteorok vagy a gravitáció.

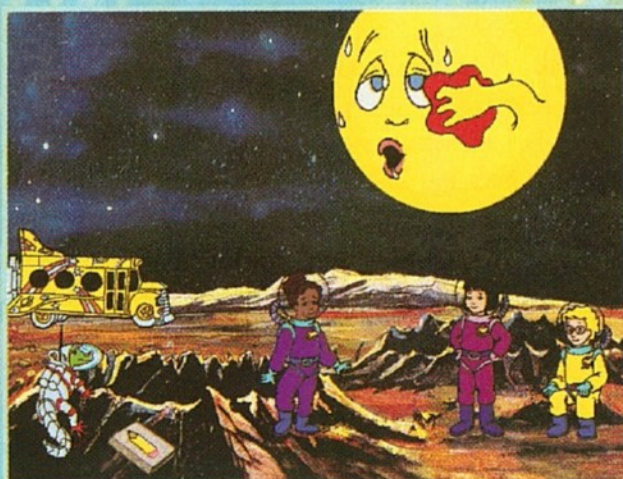
Az Explores the Solar System méltó folytatása a Scholastic's The Magic School Bus sorozatnak és csak remélni lehet, hogy találkozunk még Ms. Frizzle-lel, Lizzel, Arnolddal, Phoebevel és a többiekkel.

**Giraffe**

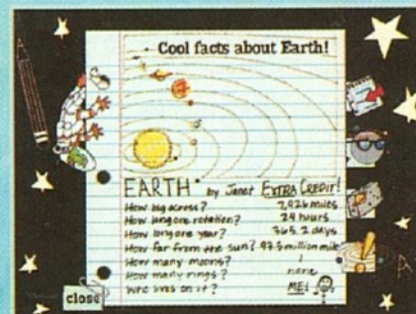


**Galaktikus térkép eltévedt űrutasoknak**

Ha már alaposan körülnéztünk az osztályban, akkor az iskola előtt álló buszra klikkelve indulhatunk felfedező utunkra. Nem sokkal ez után a gyerekek meglepve tapasztalják, hogy Ms. Frizzle eltűnt, nincs a buszon. Pár másodperc múlva azonban a tanárnő már jelentkezik is a rádión és elmondja, hogy elbújt valamelyik bolygón (természetesen mindig másikon) és az a feladatunk, hogy megtaláljuk. Hogy azért ne teljesen vaktában kelljen utazgatnunk, három tényleg mindig elmond a rádión keresztül, de csak akkor, ha egy-egy tokent bedobunk a rádió melletti perselybe. Ezeket a bolygókon gyűjthetjük össze a játékok megnye-

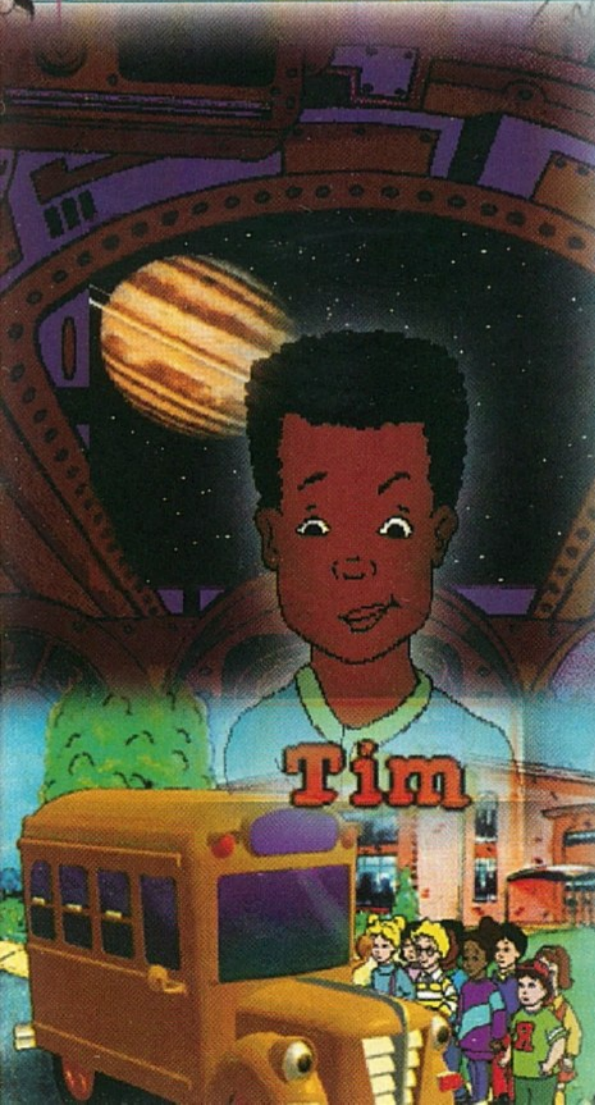


**Merkuri üdvözlés**

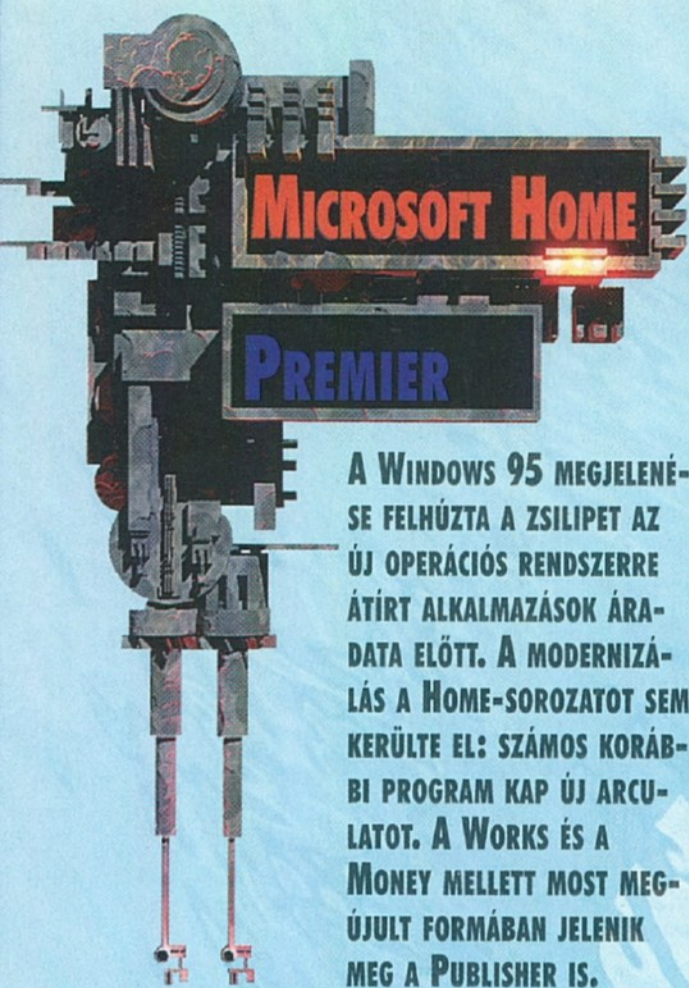


**Rideg tények a Föld nevű bolygóról**

**SATURN**







**A WINDOWS 95 MEGJELÉ-  
SE FELHÚZTA A ZSILIPET AZ  
ÚJ OPERÁCIÓS RENDSZERRE  
ÁTÍRT ALKALMAZÁSOK ÁRA-  
DATA ELŐTT. A MODERNIZÁ-  
LÁS A HOME-SOROZATOT SEM  
KERÜLTE EL: SZÁMOS KORÁB-  
BI PROGRAM KAP ÚJ ARC-  
LATOT. A WORKS ÉS A  
MONEY MELLETT MOST MEG-  
ÚJULT FORMÁBAN JELENIK  
MEG A PUBLISHER IS.**

A program a 2.0-s verzió óta kissé meghízott, de nem vérszen: akkori 8 MB-os mivoltához képest a telepítőkészlet most már 10 MB, ami a winchesteren 12,2 MB-ra nyújtózik ki, feltéve, hogy teljes telepítést kértünk. Indítás után az egykori StartUp-ablak utóda jelenik meg, ebben választhatjuk ki leendő kiadványunk típusát. A korábbi változat lehetőségei (PageWizard, Template, Start from Scratch, Open és Instructions) most kissé más elrendezésben jelennek meg. Az ablak a már megszokott, több „fül”-lel lapozhatóvá tett formában kínál opciókat:

**New Publication:** a PageWizard-ok és néhány template ötvözetéről van szó: egy görgethető ablakban ikonok mutatják a gyártható kiadványok alaptípusait. Papírpapír, transzparens, brosúra, névjegy, úrlap, naptár, meghívó, címke, levélpapír, hírlevél, origami, önéletrajz és felhívás – mindezek azonnal elkészíthetők a wizardok segítségével. A papírpapírhoz beépítésre felkínált AM/FM-rádiókészülék természetesen most sem maradt ki, ezzel is hangsúlyozva a Publisher játékos, home-jellegét.

**Blank Page:** azaz indulás a nulláról. Itt a leendő kiadvány formáját határozhatjuk meg: teljes lap, hosszában vagy keresztben hajtott fél- vagy negyedréteg megoldások, kartoték-, névjegy-, poszter-, illetve transzparensméret választható. Ha ez netán kevés lenne, akkor a Page Setup gombot megnyomva további beállításokhoz juthatunk. Ez a korábbi változatokban megszokott Normal, Special Fold és Special Size (volt Custom) kategóriákban tesz lehetővé beállításokat, előnézetekkel együtt 4,5 méteres, lobogóméretű transzparensig bezárólag.

**Existing Publication:** meglévő műveink betöltése. A leggyakrabban használt, valamint a program saját könyvtárában található állományok listájából válogathatunk, nézelődhetünk. Ha más helyen lévő állományt akarunk megnyitni, akkor az alsó gomb segítségével jutunk a szabványos Open ablakhoz.

A munkafelület nagyjából az előző változatét követi: a menüsor alatt az alapeszközsor (Standard Toolbar) most már teljesen a Microsoft megszokott módján épül fel. Eggyel lejjebb húzódik a Format Toolbar, amelyen mindig az éppen kijelölt objektummal kapcsolatos formázási műveletek gombjai jelennek meg. A hatalmas szerkesztőmezőt a 3D-s külleműre javított vonalzó (Rulers) határolják, amelyek a már szokott módon tetszés szerinti helyre húzhatók. A kép közepén a papírlap látható, körülötte pedig a „scrap area”, ahová bátran pakolhatunk bármilyen objektumot. A nagyobb tervezőprogramokhoz hasonlóan itt is a vonalzókon mozgó vonások jelzik az egérpointer pillanatnyi helyzetét. Ha szövegobjektumot jelölünk ki, a vonalzókon a bekezdések behúzásai jelennek meg, a találkozásuknál

# for Windows 95 Microsoft Publisher

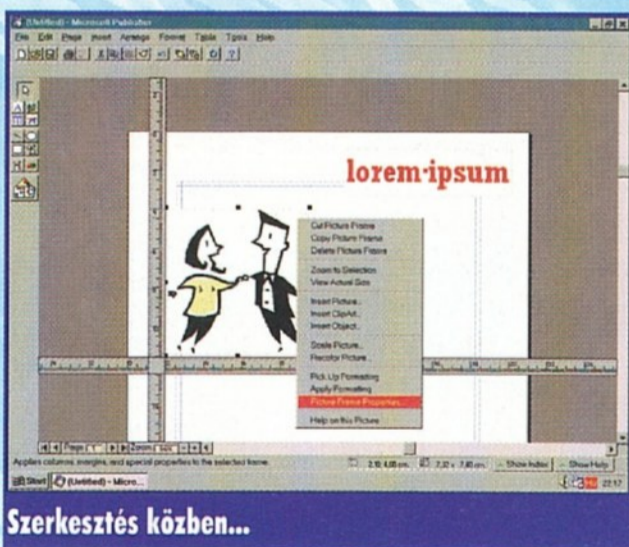
pedig a tabulátortípus, à la Word. A képernyő bal oldalán található az objektumok létrehozásához szükséges eszközök gombjai. Az előző verzióhoz képest ezek is módosultak: felirataik nincsenek (a ToolTip itt is megjelenik), összebb vannak csoportosítva, s két új gomb is felbukkan: az Insert Object és a Design Gallery. A szerkesztőmező jobb és alsó szélén a görgetősávok láthatók; az utóbbi bal oldalán kapott helyet a lapozó (Page) és a 10-400% között nagyító (Zoom) gombsor. Alattuk az állapotjelző sor (Status Line) következik, amelynek bal felén az éppen aktuális művelet leírása olvasható, közép tájt két ablakocskában az aktuális objektum pozícióját és méretét láthatjuk, mellettük pedig az Index és a Help ki/bekapcsoló gombjai vannak. A menük tartalma aszerint változik, hogy éppen milyen objektumot jelöltünk ki. Helyzetfüggő összeállításban a jobb gombbal is előhívhatók, az objektumokra való kattintással.

Aki dolgozott már Microsoft-programokkal, tapasztalhatja, hogy tömve vannak a felhasználót segítő, figyelő különféle megoldásokkal. A Publisherben ez a mindenáron segíteni akarás valóságosan tobzódik:

**Tooltips:** az összes gombon felbukkannak ezek a hasznos, sárga „celtik”, kivéve azokat, amikre eleve ráírták a nevüket.

**Tippages / First-time-help:** ha első ízben használunk bármit, azonnali magyarázatot kapunk arról, hogy mit csinálunk éppen, mikor szokott ez történni és mire jó mindez. Ezek után választhatunk, hogy gyorsan átfutjuk az adott témakört (Quick Overview) vagy lépésről lépésre magyarázatot kérünk (Step-by-Step Instructions) vagy hagyjuk az egészet (Close). Mindez lenullázható (Reset) a Tools / Options / More Options / User Assistance menüopcióban, így újra meg újra előhívhatjuk őket.

**Show / Hide Index és Help:** ez a két érdekes kétállású gomb a valaha volt Cue Cardok nyomdokain járva megspórolja számunkra a Help Index hívását és lapozását. Megnyomásukkor a kép tetejéig nyílnak meg az Index és a Help ablakai. A szövegekben sok a magyarázó grafika, és további



**Szerkesztés közben...**

szájbarágást kapunk a Help ablakában található gombok nyomkodásával.

Mindezek mellett ott van még a Layout Checker, ami kívánságra megvizsgálja kiadványunkat, hogy nincs-e benne olyan hiba, ami a nyomtatáskor gondot okozna; a Print Troubleshooter, ami hibás nyomtatás után keresi a lehetséges okokat; az időzített figyelmeztető, ami a mentésre hívja fel a figyelmünket; a párbeszédablakok kérdőjeles sűgője és a Design Tip, ami szerkesztési ötleteket ad...

A szerkesztés során objektumokkal dolgozunk, amelyeket tetszőlegesen rendezhetünk el a papírlapon vagy éppen körülötte. Az objektumokat a bal oldali ikonsorból választhatjuk ki: szövegmező (Text), táblázat (Table), kép (Picture) és speciális

szövegforma (a Wordból ismerős WordArt) közül válogathatunk. Emellett rajzolhatunk vonalat (Line), kört (Circle), téglalapot (Box) és egyedi alakzatokat (Custom Shapes), valamint megnyomhatjuk a tervezői gyűjtemény (Design Gallery) óriási gombját is. A szövegmezők összekapcsolhatók (Linking), ilyenkor a szöveget folyamatosan írhatjuk, folytatódni fog a másik mezőben, függetlenül attól, hogy egymás mellett vannak-e vagy sem. A szövegszerkesztés teljesen a Word logikájára épül, bekezdések és karakterek egyaránt szabadon formázhatók. Kellemes szolgáltatás a kontúrszedés lehetősége, azaz a szövegmező közepére hajított képet körvonalai mentén körülfojthatjuk a szöveggel, ha a Wrap Text to Picture gombot használjuk. Nem kielégítő körülfojás esetén kézzel is kiigazíthatjuk a kép-szöveg határvonalat (Edit Irregular Wrap). Ezt a trükköt még a nagytestvér Word 7.0 (a legújabb) sem képes megcsinálni! A táblázatok esetében a Create Table ablakot kapjuk, ahol beállíthatjuk a sorok és oszlopok számát, valamint választhatunk a rendelkezésre álló 23 táblázattípusból. Ha képet választunk, az Insert Picture vagy az Insert ClipArt ablak segítségével illeszthetünk képeket művünkbe. A ClipArt egy speciális Microsoft-alprogram, amely kategóriákba rendezve mutatja képeinket. Itt csemegézhetünk a Publisherrel ajándékba kapott 163 képből is. A WordArt a ClipArt-hoz hasonló specialista, a szó szerinti szófacsarás mestere. Hullámmá görbített, karikára hajlított, színes árnyékot vető és egyéb módokon torzított szöveget állíthatunk elő vele. A vonalak, körök, téglalapok és egyéb rajzelemek létrehozása nagyon hasonlít egymáshoz. Jól használhatóak rajzolás közben a CTRL és a SHIFT billentyűk, amelyek a rajzolás közbeni arány- és iránytartást, illetve a középszimmetrikus vonalhúzást teszik lehetővé.

A Design Gallery-vel előre elkészített képelemeket illeszthetünk be alkotásunkba, s tetszés szerint tovább alakíthatjuk őket. A választékban címsorok, hírlevél-fejlecek, ábraelemek, oldal-számok, figyelemfelkeltő szövegrészek, fülszövegek és tartalomjegyzék-stílusok szerepelnek, négyféle kollekcióban; ez utóbbiakat az Options gombbal érhetjük el. Az objektumokat formázással alakíthatjuk. Ezek között figyelmet érdemel a színezés (Color), a kitöltés (Pattern & Shading), és a keretstílus (BorderArt). A színezésnél egy új színmodellt vezettek be: alapesetben a Basic Colors-ban találjuk magunkat, ahol 7 szín egyenként 12 árnyalata közül választhatunk. Ha egyedi színekre van szükségünk, akkor az All Colors rádiógombbal a már megszokott színkeverő ablakhoz jutunk. A Shading ablak szintén tartalmaz újításokat. Itt először a kitöltőminta stílusát kell meghatározunk: színárnyalatok (Tint/Shades), minták (Patterns) vagy színátmenetek (Gradients). A színárnyalatok a kiválasztott szín 19 árnyalatát kínálják. A mintákat választva 2 tetszőleges szín 17 minta szerinti kombinálása közül válogathatunk. A színátmenetek a legfantasztikusabbak, itt ugyancsak két tetszőleges színt 44 (!) módon folyathatunk át egymásba! Ebben a vonatkozásban a Publisher messze maga mögé utasítja a robusztus vektorgrafikai és festőprogramok néhány világhírű képviselőjét is! A BorderArt a szövegobjektumok köré varázsol tetszetős vagy éppen meghökkenítő keretmintát. A felkínált 132 típus között biztosan akad kedvűnkre való...

Mindezek ismeretében bajos lenne olyan „ház körüli” kiadványkészítési feladatot találni, ami előtt a Publisher megtorpanna. Már a 2.0-s verzió is jó példa volt a kiadványszerkesztés szinte teljes automatizálására, s e hagyományt az új változat is tovább ápolta. Képességei a Publishert a DTP-t csak távolról ismerő, de igényes felhasználó ideális eszközévé avatják; egyaránt megállja a helyét az otthoni többfunkciós gépeken és a kisebb vállalkozások irodai egységein.

**Éma Nymton**



# Hallelujá, Windows 95!

**„I LOVE YOU, BILL!“ MONDJA A FÜLIG SZERELMES AMERIKAI HÁZIASSZONY NEW YORK BELVÁROSÁBAN, VALAHOL A 38. EMELETEN. JAPÁNBAN EGY 23 ÉVES FITALEMBER HARAKIRIT KÖVET EL, MERT MÉZESHETEI ALATT ELFELEDKEZIK A VILÁGPREMIERRŐL. A LEGÚJABB FELMÉRÉSEK SZERINT FRANCIAORSZÁGBAN 15-20 SZÁZALEKKAL CSÖKKEN A FÉRFIAK POTENCIÁJA ALIG EGY HÉTTEL A WIN95 MEGJELENÉSE UTÁN. HÁROM ESZKIMÓKUNYHÓ IS ROMBA DÖL ESZKIMÓKIÁBAN A NEVES SOFTWARE BEMUTATÓJÁN KITÖRT VEREKEDÉSBEN. ROMÁNIÁBAN MOSTANTÓL KORMÁNYRENDELET IRJA ELŐ A WINDOWS 95-RE VALÓ AZONNALI ÁTTÉRÉST. ISZTAMBULBAN A 38 ÉVES TÜRKÜL ABUL DÜLÜK RENDSZERGAZDA NAPJÁBAN HÁROMSZOR TÉRDEPEL PICINY SZÖNYEGÉN ÉS HALK IMÁT MORMOLVA HAJLONG BUZGÓN KELET FELÉ – VAGY MERRE IS VAN CHICAGO?**

**A** jó, ez mind hülyeség. De tény, hogy a postástól kezdve a „sarki fűszeresig“, a CNN-től a Tilos Rádióig mindenki az új operációs rendszerről beszél. Egyesek imádják, mások gyűlölik. Mindenesetre határidőre elkészült (bár a beta teszterek nem ezt mondják), s most már mindenhol kapható. Upgrade vagy full változatban. A szükséges Pluszsal vagy anélkül. Hamarosan magyarul is. Windows 95 vagy amit akartok. Hiszen eme új környezet felhasználó-barát. És újrahaznosítható, valamint visszaváltható. Multitaskingos, kezeli a hálózatokat és 32 bites. Egyszerűen a Messziás, a Megváltó!

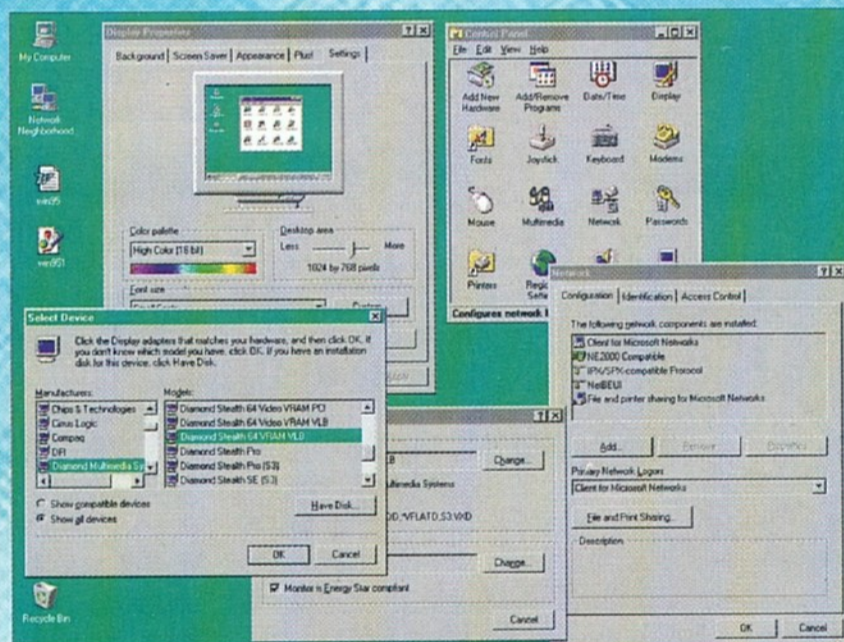
Írásomban minden eddigi sorral ellentétben igyekszem tárgyilagosan leírni első tapasztalataimat – ahogyan én látom a Windows 95-öt. Nem kalandozom el túlságosan a tényektől, s az előítéleteimet is sutba dobtam. Le kell szögezmem, bamba felhasználóként nem olvastam el a Help állományokat, és csak épphogy odafigyeltem, milyen rendszerüzenetekkel bombázott az installáláskor. Éppen ezért valószínű, hogy az általam tapasztalt hibajelenségek 70-80 százaléka valahogyan kiküszöbölhető, s a kényelmetlenségek is pusztán zöldfülvű Win 95-ös múltam miatt adódtak. De épp ez volt a célom: úgy mutatni be a Windows 95-öt, ahogyan egy átlagos felhasználó látja, első pillantásra – megvizsgálni, hogy mindössze alapvető hardware, DOS és Windows ismeretek birtokában mire képes a user egy új környezetben.

A Windows 95 kezelőfelülete lehetővé teszi, hogy a mezei felhasználó is könnyedén és gyorsan elsajátítsa azokat az ismereteket, amelyek egy XX. századi homo sapiens munkája és szórakozása során már okvetlenül szükségesek. Használatához azonban új hozzáállás kell (már akinek új az ikonos desktop-szemlélet – Amigások már majd' egy évtizede használják, szeretik és élvezik, Mac-esekről nem is beszélve). Lényege, hogy egy „munkasztalon“ oda hanyod az irataidat (futtatható file-okat, dokumentumokat, képeket stb.), ahová akarod. De ne rohanjunk ennyire előre, kezdjük talán az installálás legelején.

A Paneuropei verziót telepítettem – ez már ismeri a magyar billentyűzet-kiosztást, dátum- és számformátumot, így – gondoltam – könnyedén beilleszthetem a már meglévő programjaimat.

Számomra lényeges, hogy a QuarkXPress-t 3.3, a PhotoShop 3.0, a TypeManager és a Helyes-e hibátlanul fusson – néha törtelek, rajzolgotok, szöveget szerkesztek, így elvártam, hogy a már meglévő ékezetes fontjaimat is használhassam. Na, ezzel szemben a Helyes-e minden próbálkozásom ellenére kuka maradt – muszáj lesz megvárni a 95-ös verziót. Hasonlót tapasztaltam a Quarknál is, csakis a 3.31R5 upgrade bírta rá, hogy fusson, és a PhotoShophoz is 4 patchet adtak ki gyorshamarjában. A Win95 upgrade (frissítés) verzió, ami ugye igényli egy már működő Windows létezését. Logikus volt tehát a következtetés, hogy a Windows for Workgroups 3.11-re telepitem rá a Windows 95-öt. Ezt később megbántam, mert a régi Windows „szemetét“ nem takarította el, a felesleges állományokat is megtartotta. A sok haszontalan DLL (az esztétikai igénytelenségen túl) csak a helyet és a memóriát foglalja. Később „szűzen“ újratelepíttem a 95-öt, mikor a régi Windowst hiányolta, megmutattam, hogy nekem van olyan.

Az első buktató ott jelentkezett, hogy mivel különféle, bár jól bevált és ismert eszközökből összerakott „tajvani“ géppel rendelkezem (ki nem?), nem ismert fel minden hardver elemet tökéletesen. A telepítés folyamán ugyanis kérhető, hogy a program magától nézzen szét, mi található a gépben. 486 DX2-80 alaplapom van (igaz, nem Intel, hanem AMD procival), VLB IDE kontrollerrel, Stealth 64 VRAM videokártyával, Sony duplasebességű CD-ROM-mal és egy NE2000 kompatibilis Complex ethernet kártyával. Ezeket ugyan rendre megtalálta, ám a címeiket nem mindig állította be helyesen, így néhányan nem működtek. Különböző okok miatt egy héten belül háromszor installáltam fel ugyanarra a gépre; először háromszor, másodsorra egyszer fagyott le az automatikus felismerés közben, har-



**A grafikus kártyámat először nem szerette, de aztán találtam hozzá driver-t**

másodsorra simán felköltözött. Ebből arra kell következtetnem, hogy a gépem a megbízhatatlan – bár eddig kifogástalanul működött, sohasem hisztizett 3.11 alatt.

Miután kiválasztottam a nekem megfelelő szoftver-telepítést (nem kértem semmiféle e-mail, internet, modem opciót, és a felesleges sallangokat is kihagytam, úgy mint zenék, hangok, képek, haszontalan utilityk). Közölte, hogy mindössze 71.3 megabájt szabad helyre van szüksége (végül is csak 50 megát nyakalt be). Mielőtt még elájultam volna, ráböktem a Start gombra, és rendeltem egy pizzát. Mivel félóra helyett 40 percre jött meg a Kaliforniai, már végeztem is a teljes művelettel (félóra alatt kész volt az egész).

Az első bejelentkezés után csalódottan tapasztaltam, hogy a hálózati kártya nem működik, erre figyelmeztetett is. Szerencsére a probléma mindössze annyi volt, hogy rosszul állította be az interrupt és az I/O címet. Hál' Istennek emlékeztem rá, így könnyedén átkonfiguráltam. Jó Windows módjára mindössze

640x480-as

felbontásban tártá elém a desktopot, így első dolgom volt kikeresni a Control Panelből a Display állítást. Okosan felismerte, hogy S3 kompatibilis a kártyám, így aztán a felbontást azonnal átállítottam 1024x768-ra 16 bites színmélységgel (Hi-Color), és újraindítottam a Windowst. Szomorúan konstatáltam, hogy a beta teszterek által tapasztalt Diamond Stealth kártyák driver-hibái az én gépből sem hiányoznak: iszonyatosan remegett a képernyő, elmosódtak voltak a betűk. Oda se neki, az S3 beállítást megváltoztattam Diamond Stealth 64 VLB-re. Semmi változás. Beállítottam a megfelelő monitort, nulla. Felbontást változtattam, minden OK. Visszaállítottam, megint rossz. Bosszankodva vettem rá magam a CD-re, hátha találok megfelelő drivert – a Drivers/Display/Diamond alkönyvtárban csodálkozva bukkantam rá a Diamond Stealth 64 VRAM VLB (és még sok más) meghajtóra. Hogy ezt miért ide tették?! Ez sem volt kapásból megfelelő, de figyelmeztetett, hogy eme hardver elem és driver konfliktusba keveredett valamely másikkal, nézzem át a Troubleshooter segítségével. A megadott procedúrát követve kisvártatva megjavult a kép, és innen kezdve már nem is pimaszkodott többet. Igaz, fogalmam sincs, mitől tért észre, hiszen semmit nem állítottam át.

A rendszert használva már kevesebb bajom adódott, az is inkább csak a hálózattal kapcsolatban. Érthetetlen, hogy ha már egyszer észrevette, kik találhatók a hálóban, miért kutat újabb jövevények után minden hálózati művelet esetén. A reggelenkénti login után rendszerint nem vesz észre senkit a hálózatban mindaddig, míg a megnevezett gép nem fordul felé valamilyen kéréssel (ha tehát egy felajánlott könyvtárba ír a hálózat valamely gépe, egy csapásra megjavul minden). Mondanom sem kell, hogy a hálózat másik három tagja Windows for Workgroups 3.11-et használ.

A Windows 95 támogatja a hosszú file-neveket, amelyekben akár Space-t is használhatunk. A Windows által telepített szoftverek egy része a Program Files alkönyvtárban tárolódik (a Norton vagy az MS DOS az efféle hosszú file-neveket lerövidítve mutatja meg: Progra~1). Gondoltam egyet, és a Photoshopot, Quarkot is ide telepítettem, illetve a már feltelepített file-okat egyszerűen átmásoltam ide, az .INI állományokban a könyvtárakra vonatkozó sorokat pedig átírtam: a PhotoshopDirectory = C:\PHOTOSHP\ hivatkozást PhotoshopDirectory = „C:\Program Files\PHOTOSHP\“-ra. Nem hittem a szememnek, mikor a Photoshop hibátlanul elindult, és működött! A dicséret után egy idegesítő funkcióra szeretném felhívni a figyelmet: ha betesz egy Windows 95 alá készült CD-t a meghajtóba, 90%, hogy magától elindul. A rendszer ugyanis automatikusan megvizsgálja, található-e AUTORUN.INF állomány a CD főkönyvtárában. Ha igen, végrehajtja. Néha határozottan idegesített, hogy a Windows 95 install CD-je mindig magától elindult, holott én csak egy-két drivert telepíttem róla (e funkció kikapcsolható, ha a CD behelyezésekor nyomva tartod a Shiftet).

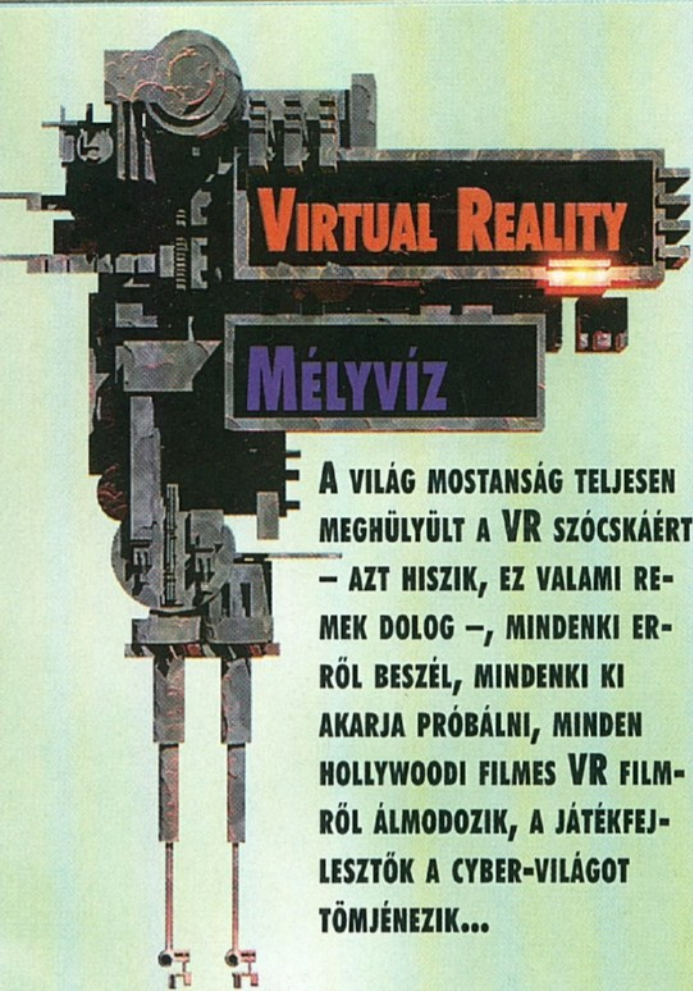
Még alig egy hete, hogy a Windows 95-öt használom. Érdekes, ügyes és szép, bár szerintem nem felel meg a hirdett igének, mely szerint a számítástechnikához nem konyító felhasználó számára találták ki – ehhez túlságosan is összetett és könnyű összekutyni. A tapasztalt user már ki-bejár a régi win.ini-ben, system.ini-ben, ám a Windows 95 egy kicsit más. Aki mostanság, 95 őszén egy csapásra áttérne, de sokféle munkát végez a gépén, annak azt javaslom, várjon még egy picit. Várja ki, míg az alkalmazások 32 bites változatai elkészülnek, és hibátlanul futnak Windows 95 alatt.

Mr. Chaos

37







**A VILÁG MOSTANSÁG TELJESEN MEGHÜLYÜLT A VR SZÓCSKÁÉRT – AZT HISZIK, EZ VALAMI REMEK DOLOG –, MINDENKI ERŐRŐL BESZÉL, MINDENKI KI AKARJA PRÓBÁLNI, MINDEN HOLLYWOODI FILMES VR FILMRŐL ÁLMODOZIK, A JÁTÉKFEJLESZTŐK A CYBER-VILÁGOT TÖMJÉNEZIK...**

# VIRTUAL REALITY

teljesen lecsupaszított műszerfalon állította a műszereket – VR sisakkal a fején, VR kesztyűvel a kezén.

A nagyobb felhasználásokhoz természetesen izmos erőgépekre van szükség, mint például a Silicon Graphics Onyx gépére. Multiprocessoros lehetőségeivel, a Reality Engines 2 kiegészítéssel már alkalmas az efféle „real time” dolgokra tökéletesen élethű grafikával is – a látvány szinte teljesen megtevesztő. Így aztán nem csoda, ha előkelő helyen áll az interaktív szórakoztatás, magyarul a játékok területén is. A Namco egy éve nyitotta meg Kaliforniában azt a „játékparkot”, ahol egy Onyx Reality Engine 2 szimulálja az ésbontó rep-kalandot. Egyszerű szimulátorról van ugyan szó: egyszerre hatan repülhetnek a valóságig megtevesztő grafikájú légtérben – ami csak a Magic Edge parkban létezik.

No de elég a mesékből, térjünk vissza a virtuális valóságba, Budapestre. Hisz épp ez a jó a VR-ben, hogy egészen az egyszerű felhasználó szintjére eljut az a technika, ami nemrég még csak a NASA kutatók fejében létezett (vagy valahol Vlagyivosztokban, ki tudja).



A VR sisakok mára ugyanis megvásárolhatók, igaz, nem épp mindenki számára elérhetőek, tekintve, hogy majd' negyedmillió forintba kerülnek. A sok-sok PC-re készített VR sisak közül a VFX-1-es terjed a leggyorsabban: idehaza ketten forgalmazzák disztribúciós jogokkal: a Pixel Graphics és az MMP (Multimedia Meeting Point). A fejlesztő az amerikai Forte Technologies, aki nemrég készítette el a VFX-1 sisak nagyfelbontású változatát: a két kis LCD kijelző egyenként 789x230-as felbontásban tárja elénk a virtuális valóságot (ez a 230 soros felbontás kevésnek tűnhet, de csak próbáld ki a sisakot, nem fog feltűnni!). A VFX-1 a PC-be dugható kártyán keresztül kommunikál a sisakkal (és/vagy a kesztyűvel, joy-jal, ruhával, ami tetszik). Elméletileg bármilyen videokártyával csendesen megfér, amelynek van feature csatlakozója (ezen a kimeneten lehet összekötni a grafikus kártyát más videokártyával), de persze néha-néha felléphet inkompatibilitási probléma. Az egész rendszer a következő elemekből áll: a vezérlőkártyából (amely az ACCES.bus interfészen keresztül beszélget az eszközökkel), a CyberPuck vezérlőeszközből (ezzel irányíthatod mondjuk a Doom-ot), a Head Trackerből (a sisakba építve figyel, merre mozgatod a fejed), sztereo, színes, LCD kijelzőből (az új, nagyfelbontású kijelző már alig hagy kívánnivalót maga után), beépített mikrofonból (ha többen játszotok, ennek segítségével érintkezhetsz a többiekkel, vagy a hangfelismerést segíti elő) és fülhallgatóból.

Persze mindez mit sem ér, ha a készülék nem élvez megfelelő szoftvertámogatottságot. A VFX-1 nagyon hamar ismertté vált, s a legtöbb „szimulátor-szerű” játékot fejlesztő

cég elkészíti a VFX-1 változatot is. Így aztán a Doom, a Flight Unlimited, a Magic Carpet, a Descent is támogatja a sisakot, hogy csak néhányat említsek. Szerencsére egyre több az olyan játék, amely ezzel az „apró” kiegészítővel varázslatos dimenziókat nyit meg a játékos kedvű Homo Ludens számára.

Mr.Chaos

*Megyek amerre látok, sisakkal a fejemem:*

**10:27 perc:** felcsavaroztam a fejemre (meglehetősen fura érzés töltött el, egy kicsit hasonlóképp éreztem magam a szeméznél is), megpróbáltam a legtökéletesebbre beállítani a fókuszt (s lám, ennél a nagyfelbontású LCD-nél már egész jól ment)

**10:29 perc:** Descent, please wait: loading, majd elmerültem a Descent háromdimenziós világában

**10:31 perc:** majd' pofára estem, annyira megsédültem, negyvenszer belecsavarodtam a drótokba, aztán gúzsba kötve rimáncodtam kegyelemért

**10:35 perc:** második próbálkozás. Ötpernyi körbeforgás és fálnak ütközés után felcsaptam a sisakrostélyt és kiorítottam (a fene se hallja a saját hangját, miközben üvölt a sztereo a fülemben): most melyik gomb mire való?! Eltelt egy kis idő, míg megtanultam kezelni az űrhajót, s már egész jól haladtam, mikor fülzaggató robbanások közepette megsemmisültem. Ja, hogy löni is kell...

**10:42 perc:** na jó, lássuk a Doom-ot, abban profi vagyok, még ha nem is nyertem bajnokságot. Az ábra hasonló: körbenézelődtem, és már remekül élveztem a magam kis VR világát, mikor...

**10:44 perc:** ...egy duplacsövűt szorítottak a torkomhoz és meghúzták a ravaszt. Azt hiszem, ezt még gyakorolni kell!

**10:48 perc:** Flight Unlimited. Legfeljebb lezuhanok. Kinézek az ablakon. Hű de klassz, körbelátok a pilótáfülkében! Joy-jal irányítok. Recsegés. Csörömpölés...

**10:53 perc:** szédelegve leveszem a sisakot, és lelkenedezve mesélem élményeim minden járókelőnek. Hiszen én Doomoztam egy VFX-1-gyel!

*Következtetések és tanulások levonása 24 óra múltán.*

A látvány teljesen feledteti veled, hogy hol vagy. Állsz egy helyben, forog veled a világ, és automatikusan lépkednél előre, ahogy a Doom-ban rángatod a CyberPuck-ot (lépcsőn ne használj, inkább feküdj be egy fürdőkádba, ott biztonságban vagy). Érzékszervedet átveri a szemüveg – mikor leveszed félórai VR bolyongás után, támolyogsz, homályosan láatsz, fogalmad sincs, hol vagy. Remek szórakozás, de jó ideig eltart, míg átszoksz az új világba. Csak el ne felejt visszajönni!



**Csalóka látszat – ilyen a valóságban nincs is!**

**A** mi a legrémesebb az egészben, hogy be kell lássam, jórészt igazuk van. A Virtual Reality, mint fogalom, számomra eléggé semmitmondó, nem kapott meg a dolog, és kevésbé vagyok „művészalak”, hogy a cyber-világ és az efféle „úszom-a-gyönyörtengerén-a-gép-memóriájában” jellegű dolgok megfogjanak. A VR – virtuális valóság – nekem mindössze egy újabb „eszköz” jelent, mely segítségével a totálisan amatőr komputeres is virtuóz számítógép-felhasználóvá cseperedhet egy pillanat alatt. Új látásmódot ad a multimédia számára, újabb lehetőségeket kínál az oktatás, számítógépes modellezés, játékok és a filmek terén, summa sumámrum érdekes technikai csoda.

Persze az „elvakult művészelkek” ennél többre tartják, s meglehet, igazuk is van. Lehet belőle elvonatkoztatott művészetet, cyber-örületet is kovácsolni – a virtuális valóság rendkívül tág és bonyolult fogalomná vált. A felhasználási területek nem csak a számítástechnika „környékén” jelentkeznek. A játéktérmekek illúziókeltésre használják: bárki bejöhét az utcáról, beülhet egy ilyen gépbe, és felszállhat egy repülővel. A látvány ugyan még nem az igazi (meglehetősen egyszerű, poligonokból álló világ imitálja a valóságot), de ha belefeledkezel a játék élvezetébe, mindez fel sem tűnik. Érdekes módon a profi pilóták azt vallják, hogy számukra tökéletesen megfelelő, ha mindössze „dobozokból” álló tárgyak jelzik a tereptárgyakat. A legfontosabb a repülőgép és környezetének szimulálása, azaz hogy a gép tökéletesen úgy viselkedjen, mint a valóságban.

A VR épp ezért rendkívül fontos szerepet tölt be a katonaság és a légierő életében is – feladata, hogy élethűvé varázsolja mondjuk egy repülőgép földterését a legnagyobb ködben, lángoló motorral és leszakadt bal szárnyal anélkül, hogy bárki is veszélyeztetné a testi épségét (és a milliós göpzit). Ha netán mégis „lezuhan” a gép, a pilóta mosolyogva szállhat ki a kabinból: se baj, újra megpróbáljuk!

Aztán ott van az autótérvezés – sok nagy gyár (a Fordtól kezdve a Mercedesen át a BMW-ig) használja a számítógépet, nélkülük már elképzelhetetlen egy új jármű megtervezése (és itt egyaránt gondolhatunk egy autó nettulajdonosságainak vagy légellenállásának lemodellezésére). A VR segítségével azonban a fejlesztők még hatékonyabban dolgozhatnak. A Volvo például olyan ergonomikus műszerfal kiépítésén fáradozott, amely ésszerűen elrendezett kapcsolókkal és jól leolvasható műszerekkel tökéletesen kielégíti a XXI. századi igényeket. A sok hasztalan kísérletezés után megtervezték egy Volvo belsejét számítógépen, beültettek egy tervezőt egy kabinba, aki a





# BBS WORLDWIDE

MAKE THE CONNECTION!

OVER 100,000 GIF, SHAREWARE, WINDOWS/DOS FILES-UPDATED DAILY!

UNLIMITED DOWNLOADS! NO SUBSCRIPTION REQUIRED!

USE YOUR MODEM TO DIAL

## 00-1-600-204-9516

INTERNATIONAL LONG DISTANCE RATES APPLY. 18+

### CLIPDIC

#### English Part 1, 2

Nyelvoktató CD-k közép- és felsőfokú vizsgára készülőknek, és azoknak, akik előnyelv tudásukat fel akarják frissíteni.

5000 Ft + ÁFA

Szeretettel várjuk a Compfair kiállításon,  
a 213/12-es standon.

### MANÓKA-LAND

Játékos képességfejlesztő  
kisiskolásoknak

4900 Ft + ÁFA



### Profi-Média

Számítástechnikai és Kereskedelmi Kft.

H-6500 Baja, Kölcsey u. 112.

Tel./Fax.: (36) 79-325 983, Tel.: (36) 30-466 339

## CD-X 2.0 október 10-én!

Megvásárolható a nagyobb számítástechnikai szaküzletekben,  
a szerkesztőségben és a COMPFAIR-en!

Előfizethető a szerkesztőség címén: Bp. 1536 Pf. 386. E-mail: PCX@IDG.hu

## RÉGI SZÁMOK MEGRENDELÉSE!

Nem kaptam meg az újságosnál (lemaradtam róla, lusta voltam megvenni stb...):

1994/1., szeptemberi:  1994/2., októberi:  1994/3., novemberi:  1994/4., decemberi:

1995/1., januári:  1995/2., februári:  1995/3., márciusi:  1995/4., áprilisi:  1995/5., májusi:

1995/6., júniusi:  1995/7-8., július-augusztusi:  1995/9., szeptemberi:  számot, ezt borzasztóan megbántam,  
utólagos beszerzésükre kérek csekket. A PC-X összes eddigi számát is megveheted 1100 forintért! Lapozz a 15. oldalra!

Nevem: ..... Címem: .....

(nyomtatott betűvel írd, és ne feledd az irányítószámot!)



**MUSIC CITY****PREMIER**

**A MÁGIA, A MISZTIKA ÉS A CSODA  
VILÁGA! AZ ÍREK, AZ ŐSI KELTÁK  
BÜSZKE LESZÁRMAZOTTJAI MA IS  
HITTEL ÉS DICSŐSÉGGEL KÖTŐDNEK  
EHHEZ A CSODÁS, MISZTIKUS KUL-  
TÚRÁHOZ. EGY EGYSZERŰ HALAN-  
DÓNAK ÍRORSZÁGRÓL MAXIMUM  
AZ ÍR WHISKEY, A GUINNESS SÖR  
VAGY JOBB ESETBEN EGY JÓ KIS ÍR  
KOCMA JUT ESZÉBE. HA MÁR  
NEM ANNYIRA MEZEI HALANDÓ,  
AKKOR TALÁN MÉG EGY SZÍN IS  
BEUGRIK – EZ A ZÖLD.**

**I**rország a zöld sziget, amely még ma is druidák ősi emlékeit, titkos találkahelyeit, régi kelták menhirjeit őrzi. A nagy és felejthetetlen nyelvész, J.R.R. Tolkien is mélyen beleásta magát az ősi kelta, illetve gael nyelv tanulmányozásába, és megalkotta azt a csodás nyelvi varázslatot, amelyet a Gyűrűk urában vagy a Szilmariokban bármikor olvashatunk, és amely misztikus borzongással tölthet el bennünket.

A világon sok-sok olyan nép van, amely gazdag múlttal rendelkezik. Sajnos már sokkal kevesebb az olyan, amely meg is akarja őrizni saját emlékeit. Olyan nemzet pedig, amely mindent elkövet, hogy ősi, hagyományos kultúrájával minél jobban megismertesse a világot, sajnos elenyészően kevés akad. Mindnyájunk szerencséjére az írek ilyenek. Csodás környezetük és múltjuk ma már megismerhető és hazánkban is egyre inkább élvezhető. Jó példa erre néhány igazi ír kocma, jó néhány ír rendezvény, ahol a M.É.Z., a Bran vagy az Irish Rovers zenekar hagyományos ír, illetve kelta zenével szórakoztat bennünket. Emellett a kelta mitológiáról szóló kiadványok is hitelesen vezetnek be ebbe a mesevilágnak tűnő múltba. De bármilyen jók is a kocsmák és bármennyire finom az ír whiskey vagy a Guinness sör, a legnemzetközibb, a határokat legjobban átlépni tudó, legkönnyebben megérthető üzenet mégiscsak a kelta alapokon nyugvó zenében rejlik.

Ha jobban körülhallgatózunk a világban, akkor hamar felfedezhetjük a párhuzamot a kelta ritmusok és hangszerek, illetve a country zene között. Bár igaz, hogy a country más irányba fejlődött, de a bölcsőjét valahol Nyugat-Angliában vagy Írországból ringathatták. Persze, más zenei stílusokról sem szabad megfeledkezni. Manapság sajnos már nem annyira népszerű az úgynevezett progresszív rock, amelyet annak idején olyan nevek fémjeltek, mint King Crimson, Jethro Tull, Procol Harum stb... Ezek a legendás zenekarok is az ősi kelta zenében merítkeztek meg, mielőtt világhíre jutottak volna. Vagy például Enya, a misztikus, csodás énekesnő, aki szintén ír.

Az ősi kelta zene és kultúra bevallottan nagy hatással volt a mostanában oly divatos New Age stílusra, illetve életfelfogásra. Szerencsére nem csak az én szavaim érhetnek el kíváncsiságot keltő hatást. Már az újság előző számaiban is írtam a The Chieftains: The Long Black Veil című CD-jéről, amelyet azóta is szívesen hallgatok. Kiváló lehetőség emellett a MusicWorld: Ireland című kiadvány is, amely a aktuálisabb, modernebb, poposabb és mégis ízig-veéig kelta zenei világról nyújt méltó képet. De ahhoz, hogy hagyományos, igazi misztikát kapjunk Bill Whelan: Riverdance című lemezét kell meghallgatni. A Caoineadh Cú Chulainn című szer-

# Kelták népe

zemény minden idők talán legszebb siratóinak egyike a zseniális Davy Spillane előadásában, aki Uilleann sípon játszik. Szintén szívdobogató, amolyan teljesen mágikus, fantasys, szerepjátékokhoz kimondottan ajánlott a Reel Around The Sun, illetve a The Countess Cathleen/Women of the Sidhe című műretek is. Az egész lemezen egy sor különleges hangszer hallható...

A vokális zenét kedvelők nem csalódnak majd az Anúna Cd-jében. Ez a 16 tagú kórus, amelynek zenéjét csak úgy lehet leírni: „masszázs a léleknek”; igen fiatal, átlagéletkoruk 25 év. Mégis teljes lelki érettséggel dalolják az ősi dallamo-



Az Anúna együttes egy része...

kat. Talán a legérdekesebb dal a Fionnghuala, amely a skót százenének (!) kiváló példája. A vokális zene után leginkább két akusztikus hangszer hangja hallható Alec Finn: Blue Shamrock című lemezén. Az egyik a gitár, a másik pedig a buzuki, amely bár inkább görög kapcsolatai révén elismert, de az ír zenében is kitűnően alkalmazható (ahogy több ír lemezen is hallhatóak makedón ritmusok is). Kiváló akusztikus kikapcsolódás ez a lemez. Persze a szimfonikus, nagy léptékű és horderejű zenék iránt rajongók is elmerülhetnek ebben a csodában. Patrick Cassidyt, The Children of Lir című lemeze után csak így emlegetik: „Írország válasza Mozartnak”. Ez egy Carmina Burana léptékű szimfonikus hősköltemény, amely ősi ír mesék nyomdokain született, bemutatva Lir sorsát, aki egyike volt a „Tuatha de Danann” királyoknak. A történet a király különböző kalandjairól, érzéseiről, szenvedéseiről és születési helyére való visszatéréséről szól, ahol halála után újra emberi formába regenerálja őt St. Patrick, az írek védőszentje. Egy ilyen magasztos mű után elég nehéz beszélni Frances Black lemezéről, aki – kezdődő szarkalábjai ellenére – fantasztikus hanggal rendelkezik. Zenei világa sokkal populárisabb, hiszen lemezén több feldolgozás is található, például John Lennontól vagy Vince Gill-től. Mégis valahogy ősi misztika lengi körül az egész albumot, ame-

lyen ismert ír zenészek működnek közre. Természetesen a sor nem ér véget ezekkel az előadókkal, hiszen Máire Brennan említése nélkül nem is lehetne cikket írni Írországról, illetve az ír zenéről. Hangja – ami néha afrikai, indiai, kelet-európai árnyalatokat kap – sosem távolodik el messzire a Smaragd-Szigettől. A többmillió eladásokkal büszkélkedő Clannad zenekarban vált ismertté. Clannad Themes című lemezük jól bizonyítja azt a teljes, immár húsz éve tartó elhivatottságot, amit az ír zene, a kelta kultúra iránt éreznek. A Clannad az elmúlt 20 év alatt már egy-két lemezt kiadott, így hatolva be az ír mítosz legmélyére.

Lassan a cikk végére érek, pedig egy csomó kiváló művészről nem is tudtam említést tenni. Például Máire Breatnach, Niamh Kavanagh, a Capercaillie is megérdemelne még egy ilyen cikket.

A végére már csak egy idézet jut:

*Longnadh liom an baile seo,  
Ez a hely egy csoda nekem  
Mar tá gan tigh, gan toighe  
Hogy ház, vagy lakóhely nélküli  
Mar do chim an baile seo  
Ez a hely, ahogy most látom  
Uchán is cráidh léim chroidhe  
Uchone, keserűség a szívemnek.  
(The children of Lir: Longnadh liom an baile seo)*

Peremenczky Krisztina & Gyu bácsi

**PC  
VÁSÁRLÓ  
KLUB**

**Számítógépek, alkatrészek  
Rádiótelefonok**

Budapest XIV., Erzsébet királyné u. 40.

Telefon: 221-6039, 06-30-531-480

Nyitva: Hétfőtől-Péntekig 10-18 óráig

## FULL SERVICE

Azoknak, akik számítógépet vagy rádiótelefont szeretnének, de nem tudják melyet. Eladóink diszkrét irányításával segítünk megtalálni az IGAZIT.

**Csak  
nálunk**

Minden nálunk vásárolt számítógép után, egy évig havonta ingyen kap tőlünk egy floppy-lemeznyi hasznos (shareware) programot.

Anyagbeszerzőknek, üzletkötőknek jutalékrendszer.

Minden pénteken 17-18-ig, ingyenes **VISION** bemutató és gyakorlási lehetőség (kérjük, telefonon jelezze érdeklődését)

NOVELL hálózatok építése, installálása

COMODORE gépek javítása

ERICSSON, SIEMENS S4, NOKIA 2110, SONY CM-DX1000 rádiótelefonok, PANNON GSM vagy WESTEL 900 előfizetéssel is.



**A holnap technikája, tegnapi áron, ma!**



# Internet

INTERNET NEWS

MÉLYVÍZ

**A NEMZETKÖZI SZÁMÍTÓGÉPES HÁLÓZATHOZ, AZ INTERNETHEZ VALÓ CSATLAKOZÁS LEHETŐSÉGEVEL SZERETNÉNK MEGISMERTETNI BENNETEKET ÚJRAINDULÓ ROVATUNKBAN.**

Mit kell tudni az Internetről?  
Az Internet az egész világra kiterjedő, számítógépes kommunikációs hálózat, változatos szolgáltatásokkal és gigantikus mennyiségű információval, amelyet 1992-ben 52 terabyte-ra (52 000 GB) becsültek, jelenleg 100 TB a becsült érték.

Az amerikai hadsereg számára kifejlesztett hálózati technológia 1993-ban már kétmillió számítógépet és húszmillió embert kötött össze, ezzel a világ létező legnagyobb hálózata lett. Biztonságára és értékére jellemző, hogy a NATO, az amerikai kormányzat, a Kreml, a nyugati hadiipari és más kutatólaboratóriumok is összekötötték vele saját hálózataikat.

Az Internet által összekötött szervezetek sora az egyszerű cégektől az egyetemeken, kutatóintézeteken keresztül a nagyvállalatokig terjed, de magánszemélyek, mérnökök, vállalkozók és diákok is állandó felhasználói.

A hálózat több mint 50%-át magánszemélyek és kereskedelmi felhasználók, közel 30%-át tudományos kutatásokra, a maradék 20%-ot kormányzati, katonai és oktatási célokra veszik igénybe.

Segítségével percek alatt teremthető kapcsolat a világ szinte bármely részén élő ismerőssel, üzleti partnerrel a telefon vagy fax költségeinek töredékéért, ám annál megbízhatóbb és rugalmasabb módon. Leveletet küldhetünk, amelyek továbbítása azonnal megtörténik, percek alatt a világ legtávolabbi részére is eljut, költsége pedig elenyésző. Ezek a levelek nem csak szöveget, de bármilyen adatot, képet, programot is tartalmazhatnak, adatbankokkal, kutatókkal, üzletemberekkel vehetjük fel így a kapcsolatot. Egy sajátos, eddig elérhetetlen világ kapuját nyitjuk ki a felhasználó előtt.

## Hogyan kapcsolódunk mi az Internethez?

Az Internet Hungary Kft. egy UNIX operációs rendszert futtató számítógéppel kapcsolódik, amely akár több száz felhasználót tud kiszolgálni. Jelenleg 10 telefonvonalon lehet elérni, modem segítségével. A felhasználók egy barátságos, sok segítő szöveggel ellátott magyar nyelvű menürendszert használnak. A rendszer minden résztvevő számára 0-24 órá-

ig elérhető, telekonferenciát, postai információ szolgáltatást és nyílt hirdetési lehetőséget biztosít, amelyet a felhasználók otthonukban vagy munkahelyükön lévő számítógépükről egyaránt elérhetnek. Az Internet Hungary Kft. célja, többek között, hogy minél több felhasználónak biztosítsa az Internethez való hozzáférést, ezáltal segítse az információ cserét, adat-szolgáltatást.

## A hálózat szolgáltatásai.

A rendszer Internet (nemzetközi) és postai jellegű szolgáltatásokat nyújt. Lehetőséget biztosít körlevelek továbbítására a hagyományos postai díjak töredékéért. A körlevelet elég egyszer megírni, papírra történő kinyomtatást, sokszorosítást nem igényel, mindössze egyszer kell a hálózatba postázni, és a céghez tartozó kirendeltségek, bankfiókok automatikusan megkapják.

Az Internet Hungary által kínált megoldás lehetővé teszi a gyors és pontos információcserét, ezáltal biztosítva, hogy az adatok napra készen rendelkezésre álljanak.

Továbbá lehetőség nyílik a különböző nyilvános banki információk megjelenítésére a WWW szerveren, így ez bárki által könnyen elérhetővé válik. A másik nagy lehetősége az Internetnek, hogy „last minute” információkat ezen az úton lehet leggyorsabban eljuttatni, bármilyen papírmunka és postára járás nélkül. A kívánt szolgáltatáshoz tartozó szoftver installálása egyéni igények alapján történik, amelynek összege: 2500,- Ft + ÁFA. Amennyiben további információkra van szükség, hívd a (06-1)-201-6333/447, 448; (06-1)-213-2023 telefonszámokat, vagy Budapest, 1027 Csalogány u. 23-25. címen érdeklődj!

## A Shell: „Hurok”, felhasználói kiszolgáló program.

A SHELL program az Internet szolgáltató számítógépén fut, a felhasználó ezen keresztül éri el az Internetet. A SHELL program egy egyszerűen kezelhető menüprogram.

Mi kell hozzá?

Számítógép, soros csatlakozóval (pl. IBM, Macintosh, Amiga, Atari,

UNIX, VAX), telefon modem, amivel a számítógép a telefonon keresztül más hasonlóan felszerelt géphez képes csatlakozni egy ún. terminál programmal, amelyet a modemmel együtt adnak és egy internet szolgáltató (mint pl. az Internet Hungary Kft.).

A Shell menürendszeren keresztül a kezdő felhasználó is gyorsan, hasznosan kezelheti az Internet szolgáltatásait.

## Shell levelező

Ezzel a szolgáltatással magán- és nyílt levelezéseinket bonyolíthatjuk. Magánlevelet küldhetünk barátainknak, ismerőseinknek. Nyílt levél kategóriába azok a levelek tartoznak, amelyeket egy adott témakörben a már hozzászólókhoz intézünk, de mi is indíthatunk levelezést egy teljesen új témakörben. Témaköröket tetszés szerint választhatunk, jelenleg több mint 3500 Usenet konferencia létezik. Ha ilyen szolgáltatásunk van, a saját gépünkről belépve a szolgáltató szerverén lévő programot, menüt használjuk, tehát ún. terminállá válunk. A levelet letölthetjük saját gépeinkre, ott nyugodtan megírhatjuk a válaszokat rá ún. „off-line” kapcsolatban. Megírás után visszatöltjük a mail szerverre, ahonnan a továbbítás már a szerver feladata.

(folyt. köv.)

## ÁRAK

### Shell – Csak levelezésre

(E-Mail és Usenet levelezés használata)

Havi díj: 1.200,- Ft+ÁFA

– Magánlevelezés (Internet, CompuServe, MCI, AT&T, Bitnet stb.)

– Több mint 3500 Usenet konferencia

– Levél letöltés lehetősége

– Napi 60 perc használati lehetőség, külön díj nélkül

– Havi 1500 kilobyte levélforgalom

Túlhasználati díj: 300,- Ft/óra a napi limiten felül; 5,- Ft/kB a havi limiten felül.

### Shell – Teljes Internet szolgáltatás

Havi díj: 3.500,- Ft+ÁFA

– Magánlevelezés (Internet, CompuServe, MCI, AT&T, Bitnet stb.)

– Több mint 3500 Usenet konferencia

– WWW (World Wide Web, nemzetközi menürendszer)

– FTP (állományok küldése és vétele a hálón)

– IRC (élő konferencia-beszélgetés más felhasználókkal világszerte)

– TELNET (bejelentkezés távoli gépre a hálózaton keresztül)

– Napi 60 perc használati lehetőség, külön díj nélkül

Túlhasználati díj: 300,- Ft+ÁFA/óra a napi limiten felül.

### Slip – Internet kapcsolat grafikus lehetőségekkel

Havi díj: 3.500,- Ft+ÁFA

– A Shell teljes szolgáltatása - grafikus, egyidejűleg, Windows alól

Használati díj: 500,- Ft/óra

– napi 15 perc használati lehetőség, külön díj nélkül

– Havi 500 kilobyte adatforgalom, külön díj nélkül

Túlhasználati díj: 2,- Ft/perc a napi limiten felül; 400,- Ft/MB a havi limiten felül.

### UUCP – Levelezési kapcsolat cégek részére

(E-mail & Usenet levelezés áttöltése, korlátlan számú E-mail postafiók)

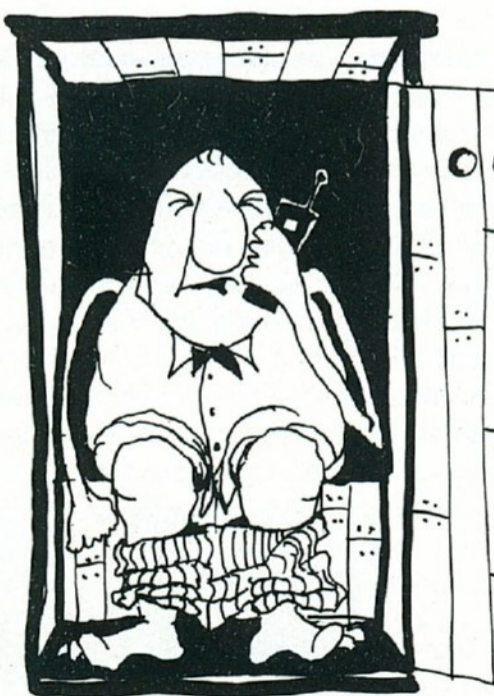
Havi díj: 6.000,- Ft+ÁFA

Használati díj: 500,- Ft+ÁFA minden megkezdett Megabyte után

### WWW – Multimédia Adatbázis üzemeltetése az Interneten

Havi díj: 3.000,- Ft+ÁFA megabyte-onként

Saját név használata: plusz 3.000,- Ft+ÁFA havonta



..... A BÉLVONAL



KIRÁNDULNI VOLTAN DÖRÁVAL.



**UJJÉ!!! AKAROM MONDANI: ÚJ ÉV. ÚJ TANÉV, ÚJ SÁGUNK IS LASSACSKÁN EGY ÚJ ÉVET KEZD, S F. SZERKESZTŐNK IS ELÉRTE AZ IGAZI FÉRFIKORT, ELHALADT A TIZENNYOLCAS ÚTJELZŐ TÁBLA MELLETT (HAHA... CSAK NEM TÍZES SZÁMRENDSZERBEN, HANEM EGY IGEN NÉPSZERŰ, A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁBAN GYAKRAN HASZNÁLATOSBAN), Ő IS ÚJ ÉVET KEZDETT.**

**S**ha már az új donságoknál tartunk RAM-élem mindenkinek tetszik az új já született dizájn. Így most még több fér a PC-X oldalaira, így ide, a Levrovba is. Jól is jön a dolog, mert mostanában a csapból is az folyik, hogy William Shakespeare kiadta az új operációs rendszerét Hamlet 95 néven. (Ej, ez a nyár nagyon meleg volt.) Mellesleg, csak úgy eszembe villant Petró Gábor régebbi levele. Le volt akadá, hogy milyen frankó a CD-X és milyen lassan fut róla az MS-Home demo, az ő – elég komoly – 486DX2-66-os gépén. Nos, egy jó hír: az IBM cég megadta magát, kék rózsás gépeit mostantól Win'95 operációs rendszerrel szállítják, melynek előnye, hogy processzor és memória takarékosabb elődeinél. Hátránya, hogy az OS/2-t a szoftver fejlesztők nem támogatják annyira.

Egy vicc: (Vass Gábor Bp. 1182., saját produkciója)  
– Mi a legfelsőbb memória?  
– U-RAM!

Hiába van még mit tanulnom, viszont nincs már B. Balásznak. Elküldte lemezen egy program – nevezetesen a Flight of the Amazon Queen – PC-s változatának a leírását. Ő már valószínűleg tudja mitől döglök a légy. Sajnos, mi még nem, mert a legjobb tudomásom szerint NEM érkezett meg a lemez. Ha fontos, értékes dolgot akarsz feladni, ajánlott levélben tedd meg!

Érkezett jócskán megrendelő szelvényke is. Ki tudja miért, ezek mindig megérkeznek. Mindenesetre én ki nem vágnék fél oldalt, inkább fénymásolnám, úgy is érvényes... Sőt, az első Other Side megrendelés is bevonatozott. Bingó! Ez utóbbit talán az ő címükön rendeld meg, egyébként tényleg ingyenes, kedves E. Péter olvasónk, ki Mosonmagyaróváron laksz.

Hallottam egy olyan olvasói megjegyzést Parádon, a táborban, hogy a Win'95 már igazán jó, már majdnem olyan, mint a Workbench V3.1 és a Magic User Interface (MUI) együtt. Gonosz dolog, folyton rivalizálni! Persze, hogy minden szentnek maga felé hajlik a keze. A megfelelő konfiguráció és a munkaasztal felületének megtervezése, szépítése külön művészet. Ami pedig a mögötte elsikkadó oroszánt illeti, már igazán nem lehet panasz egyikre sem. Művészek pedig mindig lesznek! Rögtön itt az első (B. Nándor, Dunaujváros):

- Indulj Stár
- Indul a Stár
- Szárnyalj díó
- Szárnyascsavar

Válmely játékunk megfejtese lehetne, de hát melyiknek?!

Az igazat megvallva, nekem tetszett. Némely metafizikai szóképet igazán különlegesen hatásosnak találtam. A ritmikai eszközök is érdekesek, ahogy jól érzékelhetően ellenpontozzák a metaforák szürrealizmusát. És ez még

# ARÉNA

nem minden! Sokan panaszkodnak a postára, hogy nem érkezett meg az ajándékuk, újságjuk. Erre itt van ezen versike, ami annak ellenére megjött, hogy nem vártuk. Pedig mi már igazán nem tehetünk róla. Igyekszünk mindent ajánlva feladni. Ráadásul a kisoroszi postáról is érkezett egy megfejtés, egyetemben egy pócsmegeyerivel, kísértetiesen hasonló kézírással (attól, hogy valaki kézzel, illetve csak nagybetűkkel ír, még a 'C' betűket ugyan úgy kunkorítja...), és mindkettő kisoroszi B-peccéttel. Önmagában nem baj, csak még nem adtunk fel olyan rejtvényt, amire: „A képen látható a PC-X magazin címlapjáról a bal felső sarkában található monogram” megfelelné. (Hm, esetleg a sok számmal ez-előtti sztereogram rejtvény?) No, tessék! Nem akkor buzgók, amikor kellene.

„Tisztelt MEGA Aréna.

Nagyon örülök, hogy létezik ez az újság, és szemben a többi péccés újsággal igen olcsó. Nagyon tetszenek a megfogalmazások, főleg Vodkái, Mr. Chaosé, Joné és a többieké is! (Köszö, a stáb nevében – Newland) Egyszóval tetszik az újság. Örülök, hogy felkaroltátok a CD-s játékokat, továbbá örülök, a Tip-Top-nak, és az M.K.3-nak is! Kár viszont, hogy vége a CD-ROMbolónak. Most nem tudok progikat küldeni, majd annak is eljön az ideje, de e felől van néhány kérdésem.

1. Nektek írt programokat csak Pascalban lehet írni?
  2. A progikat lemezen, vagy papírra írva küldjem el?
- (...) Na, most hív a 386-osom, programozni támadt kedvem!!  
Sziaztok: Rayden - **The king**.”

Wow! Ez nagyon megható. Köszö a dicséretet, amit NEM azért írtam le, mert MAGUNKAT MAGASZTALJUK (ez persze nem igaz...). Szóval bármilyen nyelven küldhetsz programot, de nem biztos, hogy ADA forráslista rajtam kívül valaki mást is meghatna. Javasolt nyelv a Pascal és a C, valamint a Turbo ASSEMBler, de örülnék például Delphi forrásnak is. Bármi is legyen az, lehetőleg lemezen küldd. Neked sem lenne kedved x oldalt begépelni, tudván, hogy a 720 KByte-os kislemez ára egy gombóc fagyi környékén jár. Ráadásul, ha azt vesszük, hogy egy ember 200K-nál több szöveget begépelni sem bír, s így legalább háromszor felfér az adat, jelentősen növelve az adatbiztonságot.

„Helló-halló konnektor-kalandorok! (A hal és a ló rendben, de milyen állat a hel?! – Newland)

Most megint én (P. Gáborról van szó, Tapolcáról) írok. Hogy miért? Háát... Mert odakinn esik az eső, toll van, boríték van, akkor meg mér' ne írjak? (Mamám! Lassan egy hete esik az eső! Mennyi levelet fogok én kapni... – Newland) Persze van valós (?) oka is, mégpedig, hogy megfejtéseket akarok beküldeni és gondoltam, egy füst alatt küldök néhány kedves sort is... (kedves sörnek a szedő-bácsink jobban örülne... – Newland) A múltkor azt írtam, hogy a CD-X 1.0-n az MS Home demo sz\*\* és ezért a Pici-Puhát (Micro-soft) okoltam. Közben kiderült, mivel kaptam egy MS Home Samplert, hogy valószínűleg a CD-X-re lett benn felrakva az a néhány demo. (...) Azóta volt időm megnézni a CD többi részét és továbbra is az a véleményem, hogy a legjobb a hozzá hasonló kiadványok között. Minden rajta van ami kell. A legjobban a Monty Python demoja tetszett. Az utiliték közül a latú jó a Windows-os Plug In. Nem sorolom tovább, inkább leírom a közérdekű kérdéseimet:

- Ott leszték a COMPFAIR-en?
- Ott lesz a CD-X 2.0 is?
- Ha előfizető vagyok, ott kedvezményesen megvehetem a CD-X-et?
- Lehet majd kapni a régi PC-X-eket?

Tudom, hogy megrendelhetném postán, de ettől a módszertől valahogy viszolygok. Szóval, ha úgyis felmegyek Pestre – a diák

ig. felmutatásával 700 Ft a retúrjegy – miért fizessek még a postának külön azért, amit amúgy is útba tudok ejteni. (...) Az újságról: A game port cikkei tök jók, a demo zóna baró és végre érthető, nem csak a sok nagyképu angol szöveg megy, hogy a zoom-rotated animated texturamapping rá zoomolódik a morpholódo vectorcube felületére. A demo programozás buli, a legutóbbi rutinból tök jó dolgokat tudtam összehuzerálni. (...) A HW Depo-nál szerintem lehet egy kicsit „Schueruebben” is nyomtatni a hardveres témát, de azért nem kell egy használati utasítás tulzásaiba esni – vagy egy javítási kézikönyvébe. Nos, eddig tartott a móka mára... P. Gábor”

Es rögtön itt a válasz: a Compfair elég nagy buli, s így – mint minden nagy bulin – mi is kint leszünk. Lásd IFABO, COMPFAIR, Komputer Karácsony, CeBIT, ECTS. Lehet majd kapni régi és új PC-X példányokat. Úgy fest a dolog, addigra CD-X 2.0 is lesz. Most pedig REKLÁM! Az újság oldalain a kikísérletezett B4 Pre vitamin hatására sűrűbben tudunk nyomtatni, nem ragadnak össze a betűk a fésüléskor, és az arculat csere hatására is több betű fér az oldalakra. Ezt igazolják a klinikai tesztek is, melyeket klinikai halál állapotában lévő, hosszúszerű aranyhórsögökön végzett el Dr. Mekk Elek docens-adjunktus-professzor. (x) Hiába, mindent az olvasóért. A dichimnuszt pedig köszönettel nyugtazzuk. Miért van az, hogy egyfolytában mindenki dicsér minket? Jaj, neeeee! Már megint itt egy, de szerencsére csak az utóiratban:

„Hi PC-X Magazin! Küldenék megfelytéseket, ha ti is úgy gondoljátok.

A lap alján találhatóak dicsérő szavaim. (És valóban itt a megfelytések sorakoznak – Newland)

UI. Az újság tutkó, frankó, szuper, prima ... a CD-X 1. száma szintén. Ne nagyon drágítsátok a lapot!!! Még amivel szebbé lehetne tenni a lapot, az egy posztermelléklet, és/vagy egy állandó lemezmelléklet árdragulás árán is. Egy számban leközölhetnétek egy stábfotót. (Neveitek, mit csináltok szabadidőtökben, ki mely progik specialistája.)

UI.UI.: (Miért nem rőf-rőf? – Newland) Hol lehet megszerezni a '94 dec.-ben megjelent lemezmellékletet?? (Írjátok meg az újságba, mert biztos nem csak engem érdekel)

Hát akkor jó újságírást, jó tesztelgetést, további minden jót. Küldjétek sok-sok nyereményt!!! Továbbra is maradok hü olvasótok. D.Zoltán.”

Micsoda egy fax, ni! Merthogy faxon jött a drága, a sok faxnival, problémával. Igazság szerint mi is gondoltunk egy poszter mellékletre, de még a cikkekre sincs elég hely. Ettől függetlenül a naptár már egy ilyen próbálkozás volt. A stábfotó már bennünk is felöltött, természetesen csatolva önéletrajzunkat, kedvenc együttesünk, PC-X rovatunk, valamint gyilkoloeszközök nevét. A lemezmellékletet jó ideje fontolgatjuk, de itt van az említett Other Side, addig is lapozgasd, ismerkedj vele. A lemeznél maradvá, sajnos a 94. decemberi mellékletünk hü de gyorsan elfogyott! Így csak a közkezen forgó példányokból van esélyed egyet elkapni. No, erre a hónapra elköszönnék, kezd hűvös lenni. De ne feledjétek, üdvözl mindenki, aki elolvassa Vlagyimir Levrov, azaz jómagam újkori bibliáját. A hívők leveleit, anyagi hozzájárulásait, anyagi hozzájárulásait, faxait és anyagi hozzájárulásait továbbra is várom az ekkélszia címére. Ja és még valami életbevágóan fontos:

Newland





# Dr. MIDI

**ÁZ A HELYZET, HOGY MOST, AMIKOR E SOROKAT ÉPPEM PAPIRRA VETEM (VALÓJÁBAN PERSZE NEM PAPIRRA, HANEM PSIONRA), MÉG NÉHÁNY NAP HÁTRAVAN AZ ÉVTIZED LEGFONTOSABB SZÁMÍTÁS-TECHNIKAI ESEMÉNYÉIG, A WINDOWS 95 BEMUTATÁSÁIG, MIRE AZONBAN AZ OLVASÓKHOZ ÉR, MÁR RÉGES-RÉG TÚL LESZÜNK RAJTA; SOHA JOBB PILLANAT TEHÁT, HOGY ÖSSZEGEZZÜK A PLETYKÁKAT, AMELYEK AZ ÚJ RENDSZER HANGKEZELÉSÉT ÉRINTIK.**

**A**m kell félni, az alapok változatlanok maradnak: lesz MIDI-kezelés és digitális hang, 8 és 16 biten, bármilyen mintavételi frekvenciával. Vegyük először a MIDI-t – az egyszerűbb emberek kedvéért ismét lesz MCI, azaz Media Control Interface, ami MIDI-oldalról továbbra is a szabványos MIDI-fájlok lejátszását fogja lehetővé tenni. Ezen belül továbbra sem kerül sok minden a vezérlő szoftver kezébe; PLAY, STOP, PAUSE. Aki mélyebbre szeretne nyúlni, annak a „MIDI stream” koncepció ad erre alkalmat. Ennek a rendszernek tetszés szerinti mennyiségű MIDI-üzenetet küldhetünk idő-bélyeggel ellátva, előre, a kimeneti eszközön való ütemhelyes lejátszás biztosítva lesz. Nem kell tehát az időzítéssel bajlódni, mindezt a Win95 átveszi tőlünk. Egyetlen hátrány, hogy a „MIDI stream” formátumú file-ok definíció szerint kicsit hosszabbak, egészen pontosan háromszor olyan hosszúak lesznek, mint a hagyományos, szabványos MIDI-file-ok, de tekintve, hogy ezek mérete is csak maximum néhány száz tíz kilobájt, a dolog szívfájdalom nélkül is elviselhető.

Most már szinte biztos, hogy a Microsoft a MIDI-ben profiknak még ennél is többet kínál: a Win95 után néhány hónappal megjelenik a vadonatúj MIDI Manager, melynek nevét még nem lehet tudni, készítőjét viszont igen – ez nem más, mint a Macintosh-világ egyik legnépszerűbb fejlesztői együttese, az Opcode. E csapat képviselőivel néhány éve a frankfurti vásáron egészen véletlenül szóváltásba keveredtem, nagy-nagy csodálkozást kiváltva – „nahát, PC-vel is lehet zenélni?”. Nem, mondták, ők csakis és örökké Macintosh-sal fognak foglalkozni, az az a gép, amelyik erre igazán alkalmas, a többi felejtjük el. Úgy látszik, az idők változnak, hogy kissé közhelyesen fejezzem ki magam, és a végsőkig kitartók is betérnek szép lassan a PC-karámba. Az Opcode Vision nevű dalszerkesztőjének PC-verziója már hónapok óta piacon van, a PC-hez való MIDI-interfészeit is rövidesen bemutatják, és ha mindehhez a Microsoft az Opcode MIDI Sytemet (OMS – így hívják Macintosh-on) fogja kínálni, az meglehetősen bombabiztos összeállítás lesz. Az OMS ráadásul multiaszkos portkezelést is tud – a mai Windowsban ha egy program megnyitja valamelyik MIDI-kimenetet, a többi mindaddig nem tud hozzáférni, amíg az el nem engedi (hacsak nem írtak hozzá trükkösebb drivert; ilyen tudommal összesen két interface-hez létezik).

Az általam eddig kipróbált, korábbi MIDI-programok szépen, probléma nélkül futottak a Win95 utolsó bétájában – sőt, szebben, mint az eddigi Windowsokban! Eddig ugyanis, ha MIDI-szekvencia lejátszása közben új programokat nyitottunk, a dal tempója megtört, lelassult mindaddig, míg a program bejelentkező képernyője fel nem jött. A Win95-ben soha semmi ilyet nem tapasztaltam!

A digitális hangkezelés alapjai ugyanazok maradtak, lényeges különbség a felhasználó felé mutatott képében látható: aki nem akar, annak nem kell kilohertzekkel, bitekkel bajlódni, van néhány standard megjelölés – rádióminőség, CD-minőség stb. Az igazán nagy dolog a Windows Games SDK-ban jelenik meg, amelyet lehet, hogy nemcsak játékfejlesztőknek érdemes megvásárolni. Itt mutatkozik be ugyanis a DirectSound csomag, amely 8 hangcsatorna háromdimenziós kezelését teszi lehetővé, az eddigi két csatornás .WAV-okhoz képest négyszer gyorsabban, bármilyen sztereó hangkártyán. Valamennyi csatorna hangereje, frekvenciája, sztereó panorámája szabadon, valós időben állítható, és a hang indításánál mérhető késleltetés minden esetben kisebb, mint 50 ezredmásodperc, szemben a mostani .WAV-drivereknél 200 ezredmásodperces késleltetéssel. Ez az 50 alatti érték emberi aggyal már nem nagyon felfogható, így játékcélokra, ahol minden esemény hangjának azonnal meg kell jelennie, már alkalmas. A DirectSound ráadásul CPU-kímélő, mivel egyrészt nagyon optimalizált kód van legbelül, másrészt az olyan kártyákon, mint például az UltraSoundok, amelyek az egész keverési műveletet át tudják venni, a rendszer csak kiszolgálja a hangkártya processzorát, a műveleteket nem a központi processzor végzi, így a játék gyorsabban tud futni. Ez fontos előrelépés néhány mostanában kiadott, butább játékaudio csomaghoz képest, amelyek, akármilyen, akárhány csatornás hangkártya is volt a gépben, elvégezték a keverést, jelentős sebességsökkenést érve el ezzel. A szépségeknek azonban még mindig nincs vége: minden csatornának saját külön minőségi paraméterei lehetnek, tehát elképzelhető, hogy az első csatornán 8 bites, 22 kHz-es beszéd jön, míg a harmadikon és a negyedikén 16 bites, 44.1 kHz-es kísérőzene, és mindez egyszerre szólhat! És a legfontosabb, a 3D megvalósítás – valamennyi csatorna egyenként, szabadon helyezhető el a 360 fokos térben, mindez szoftverből, semmiféle QSound (ami amúgy is csak 180 fokos) meg hasonlóknak nem kellene hozzá. Ha mögöttünk van az ellenség, a hangot hátulról halljuk, ha jobbra fent kilőtünk egy űrhajót, a robbanás onnan jön, és ez még mind semmi: a rendszer kezel egy kilencedik csatornát is, ez pedig a felhasználó játékos maga. Ha jobbra-balra-előre-hátra-fel-le mozgunk, annak hatása lesz a megszólaló hangok elhelyezkedésére is, valós időben. A DirectSound tehát jelentős nyomást fejtethet ki abban az irányban, hogy a Win95 legyen a legjelentősebb játékpatform is.

## HANGKÁRTYA, MIDI

### MÉLYVÍZ

Végül két program, amire régen vártunk már, mindkettő a Steinbergtől. Az egyik a Recycle, ami Atarira már rég kapható, PC-n most jelent meg, és természetesen hangkártyákkal is működik. Feladata, hogy a technozenében általánosan használt dobalapok, ritmusrészletek (szakszóval groove-ok) többféle kontextusban, szabadabban legyenek kezelhetők. A nagy stúdiókban felvett, kész groove-okat általában gyűjteményekben, kimondottan erre szolgáló audio CD-ken találhatjuk, vásárolhatjuk meg, és egyik legfőbb hátrányuk, hogy csak abban a tempóban használhatók, amelyikben felvették, hiszen a CD nem gyorsítható, ha meg samplerrel vagy ilyennel rendelkező hangkártyával gyorsítjuk, változnak az egyes dobhangok is. Ezt a dilemmát oldja fel a Recycle – algoritmusai a dobhangok változása nélkül tudják a tempót gyorsítani vagy lassítani. Ezen kívül persze még sok más is tud – egyedi dobhangokra szedi szét a kész ritmust, MIDI-file-ba konvertál, SCSI-n kezel sampleket stb. Ne reméljük, hogy majd lemásoljuk valakitől, mert indításnál kéri a kulcslemezét!

A legvégére a legnagyobb szenzáció: megjelent a Cubasis Audio, az első olcsó, többsávós (maximum nyolc audio, plusz 64 MIDI) integrált MIDI-audio megoldás, amely hangkártyákon működik! Demoja leszedhető a Steinberg Compuserve-fórumáról, a nyugatnémet Keys magazin pedig már tesztelte is a PC-k történetében forradalmi programcsomagot. A teszt legfontosabb táblázatát mellékeljük, mivel ezen látható, hogy milyen hangkártyával érdemes használni – ama kártyák ugyanis, amelyek csak egy DMA-csatornával rendelkeznek (sajnos ide tartozik valamennyi SoundBlaster), nem sok jóra számíthatnak. Hangot felvenni és lejátszani egyaránt tudnak majd, csak a kettőt egyszerre nem; felvétel közben nem lesz hallható mindaz, amit eddig feljártunk. Ennyit mostanra, a többi jövő hónapban. Várja a hozzászólásokat:

GG

HANGKÁRTYA NEVE	FELVÉTEL-LEJÁTSZÁS EGYSZERRE
TURTLE BEACH MULTISOUND	IGEN
TURTLE BEACH TAHITI	IGEN
ROLAND RAP10	IGEN, de csak 1 sávon
GRAVIS ULTRASOUND	IGEN
SOUNDBLASTER 16	NEM
SOUNDBLASTER AWE32	NEM



COMPAIR'95 "A" 202/6 STAND

**486DX<sup>től</sup> PENTIUM<sup>ig</sup>**  
**Apple PowerPC**

Animáció  
Multimédia  
Digitális Video  
**miroVIDEO DC1**  
25/30 fps VHS

**miroVIDEO DC20**  
50/60 fps SVHS

**miro** eszközök:

- DC1 (avi capture & playback VHS)
- DC20 (avi capture & playback SVHS)
- 20TD (capture, VGA, TV tun.)
- 20PV/40PV (avi playback, VGA)
- Mouse (anal./digit. video control)
- Converter XTV (VGA to TV)
- 12PD (avi playback, VGA)
- 20SV/40SV (avi playback, VGA)
- 20SD mpg (CD-I, HW-MPEG player)

**FEFO KFT.**  
 1073 BUDAPEST, BARCSAY U. 6. T: 267-8980 F: 267-8958,  
 1122 BUDAPEST, KRISZTINA KRT. 11. T: 202-6002 F: 155-0047  
 7621 PÉCS, MUNKÁCSY U. 9. T: (72) 326-186

Gemma

# Cél helyett eszköz

Hogy mi a cél? ■ Például számítógépet vásárolni. Ami azt jelenti, hogy veszünk egy gépet és egy-két programot. ■ És hogy mi az eszköz? ■ Egy olyan szolgáltató számítógép család, ami akár egy mindennapos szerszám, mindenkor tudja azt, amire szükségünk van. Amihez csak annyi szakértelem kell, mint például egy kalapácshoz. De ami nélkül nehezebb lenne az életünk. ■ Nos, egy ilyen eszköz született meg az ULTIMA „világ” és a Windows '95 házasságából .az Ön szolgálatára. ■

**DC Kuckó** + Windows 95  
**csak használni kell**

Napi információk a TELETEX 377. oldalán.

Budapest XIII., Jászai M. tér 5. Tel./Fax: 111-5468, 131-9123  
 Budapest XIII., Tatra (Sallai) u. 8. Tel./Fax: 131-5705  
 Budapest VII., Thököly út 32. Tel./Fax: 269-7981, 351-7980  
 Budapest VII., Damjanich u. 23. Tel./Fax: 121-0561  
 Debrecen, Timár u. 15-19. Tel./Fax: (52) 349-662, 415-563  
 Debrecen, Batthyány u. 10. Tel./Fax: (52) 412-166

BOKER REKLÁM

# KOMPUTER<sup>®</sup> KLINIKA

## KOK SZÁMÍTÓGÉPEK AZ OTTHONI ALAPGÉPTŐL AZ IRODAI HI-TECH SZERVERIG!

### 1 + 2 ÉV GARANCIÁVAL!

EPSON HP PHILIPS LOGITECH MICROSOFT BORLAND NOVELL

FOLYAMATOS GÉPPARK-FELÜGYELET ÉS KARBANTARTÁS (AKÁR 4 ÓRÁNBELÜLI KISZÁLLÁSSAL, CSEREKÉSZÜLÉKKEL, MUNKAIDŐN TÚLI JAVÍTÁSSAL) ÁLTALÁNOS ÉS EGYEDI SZERZŐDÉS SZERINT IS!

»»» TÖRZSVÁSÁRLÓI KÁRTYA «««

## ÓRIÁSI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ÉS MULTIMÉDIA KÍNÁLAT!

!!! AKCIÓ !!! MINDEN HÉTFŐN ÉS PÉNTEKEN !!! AKCIÓ !!!  
 CD, MICROSOFT, LOGITECH ---> -15 % MINDEN EGYÉB TERMÉKRE ---> -3 %

CD-ARCHIVÁLÁS MÁR 999 FT + ÁFÁ-TÓL!!!!  
 CÉGEKNEK FOLYAMATOS ADATÁLLOMÁNY-ARCHIVÁLÁS HELYSZÍNI ADATMENTÉSSSEL!

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET: BP. XIV. Nagy Lajos kir. út 168. Tel.: 163-6361  
 MULTIMÉDIA SZAKÜZLET: BP. XV. Molnár V. u. 94-96. Tel./fax: 272-0601 Fax: 272-0603  
 KOMPUTER KLINIKA SZERVIZ: XV. Molnár V. u. 94-96. Tel./fax: 272-0601



**GEMOFIS**  
KFT.Budapest XIV. Hungária krt. 131.  
Tel / Fax: 12-11-539  
GSM: (06-30)-428-132

Windows 95 teljes / upgr / spec.	28.000 / 14.600 / 19.380
Win 95 Office St. / upgr. / spec	69.340 / 41.090 / 55.860
Norton Utilities for Win 95	18.270
Word, Excel, PowerPoint for Win 95	45.710 / 17.710
AutoCAD R12 magyar Akció!	210.000
AutoCAD R13 magyar Akció!	320.000 / 109.000
Borland C++ 4.5	38.380 / 23.700
Delphi for Windows	30.730
DBase 5.0 DOS / Win promo	30.640
Corel Draw 6 CD	75.510 / 40.030
Corel Draw 3 spec / Corel Draw 4 spec	7.000 / 13.000
IBM OS/2 3.0 Warp CD	12.950 / 9.100
IBM OS/2 3.0 Warp+Win CD	22.000
<b>F-PROT Professional / Dos, Win, OS2, NetWare /</b>	<b>41.000</b>
MS Access 2.0 magyar, angol / upgr.	45.710 / 17.710
MS DOS 6.22	7.210
<b>MS Office 4.2 Hun spec.</b>	<b>55.000 / 39.940</b>
<b>MS Office 4.3 prof. magyar</b>	<b>68.500</b>
MS Visual Basic 3.0 St. / Prof.	14.000 / 36.300
MS Windows 3.1 EE, Hun, 3.11 wrkgr. Hun	13.930
MS Works 3.0 Hun	12.190
Visual Foxpro 3.0 St. / Prof, comp upgr.	14.000 / 41.000
Novell DOS 7	6.960
PC Anywhere 5.0 (host+remote)	22.510
Novell Netware 5, 10, 25 user	103.800 / 235.580 / 349.200
WordPerfect Office 3.0 St.	46.000
<b>DataCad 6 ( építészeti tervező )</b>	<b>41.000</b>

Az árak készpénz fizetésre vonatkoznak és nem tartalmazzák az ÁFA-t. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

**Tengernyi  
SZOFTVER  
és  
CD-hegyek!**



10 pack super value pack	6.000	ms flight sim. new york sce.	5.250
11-pack-megapak cd	7.000	ms mozart 1.0	5.660
25 greatest games	2.000	ms musical instruments	5.660
5 star games cd	2.000	ms space simulator 1.0	6.580
astronomica cd rom	8.030	ms strauss 1.0	5.660
berlitz think/talk french cd	19.380	ms stravinsky 1.0	5.660
berlitz think/talk german cd	19.380	nyelvmester angol / német	7.000
boris vallejo cd	6.000	our solar system cd	2.000
bsdisc (infomagic) cd	3.000	recognita go-cr 2.1 win.	11.900
cd-rom workshop	5.000	ruslan ground forces	2.000
chessmaster 4000 turbo cd	3.000	ruslan warsips	2.000
complete windows set cd	2.000	selectware sys.6.2 cd	2.000
conan the cimnerian cd	2.000	shareware covrload pro cd	3.000
dr. communication cd	2.000	shareware super sun cd	2.000
dr. games for windows cd	2.000	space and astronomy cd	3.000
dr. windows cd	2.000	spt-gib hangos szótár	8.000
fate of the starlords cd	2.000	spt-gib országh nagy szótár	16.000
giga games	3.000	technotools cd	2.000
gst 1st design	6.750	tripleplay english cd	4.000
gst pressworks ole2	14.850	tripleplay plus english cd	11.260
helyes-e?/ms win+	14.400	tripleplay plus french cd	11.260
home improvements cd	3.000	tripleplay plus german cd	11.260
just grandma and me	3.000	u.s. air power	2.000
labyrinth of time cd	6.000	u.s. battle tanks	2.000
learn to speak english cd	11.700	u.s. sea power	2.000
lektor dos/win. 4.0	12.000	virtual tarot cd	6.000
linux 4 toolbox	5.000	win platinum cd	2.000
linux bible + cd new!	5.000	windows mate - gold cd	2.000
ms dos 6.22	7.880	wing commander i+ii cd	7.680
ms flight sim. japan sce.	5.250	wing commander iii cd	11.390

**COMPFAIR '95  
A pavilon 104/1**

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!  
Ár ÁFA nélkül!

**szoftver  
ABC**

Budapest XIII. ker. Jászai Mari tér 3.  
Debrecen, 4024 Vár u. 8.-10.  
Tel: 269-4738  
269-4737  
Fax: 269-4720  
201-8619  
Lev.cím: 1391 Budapest Pf: 218.  
e-mail: 100324.661@compuserve.com

**NOVELL****A Waltonból - a legkedvezőbb áron!**Raktárkészletünk erejéig minden Novell-terméket  
**extra kedvezményel**  
árusítunk dealereinknek.**Érdeklődjön irodánkban, keresse viszonteladóinkat!**Albacom  
(22) 315-414Kürt Kft.  
206-6664Dr. LAN Kft.  
(46) 342-622SMP PC Szerviz  
140-7472Daten Kontor  
(72) 313-928Digitál Kft. Szeged  
(62) 494-166Telecomp  
135-4388Computer Praxis  
(46) 412-084Trade Hardszoft  
149-0121QWERTY  
185-2687Unicomp Kft.  
217-4170Digitáltechnika  
(96) 414-411**Walton Networking Kft.**1077 Budapest, Almássy tér 2. Tel.:267-9010 Fax:267-9011  
Szegedi iroda: 6723 Szeged, Sándor u. 1.  
Tel./Fax:(62)490-424

45



**HARDWARE****MÉLYVÍZ**

**ÜDVÖZLET A SZÁMÍTÓGÉPEK BELSŐ VILÁGA UTÁN ÉRDEKLŐDŐKNEK. MIVEL NEM LEHET ÚJSÁGCIKKEK ÚTJÁN HARDWARE SZAKEMBEREKET KÉPEZNI, MI EZT MEG SEM PRÓBÁLJUK. INKÁBB NÉMI INFORMÁCIÓVAL LÁTJUK EL AZOKAT, AKIK TÖBBET SZERETNÉNEK MEGTUDNI GÉPÜK MŰKÖDÉSÉRŐL. MINDENKIT FIGYELMEZTETNÜNK KELL: A GÉPBE TÖRTÉNŐ SZAKSZERŰTLEN PISZKÁLÓDÁS KÁROS A SZÁMÍTÓGÉP EGÉSZSÉGÉRE ÉS A TULAJDONOS PÉNZTÁRCÁJÁRA.**



ra itt vannak a munkás hétköznapok.

A nyaralástól lefrissülve vetem magam a revat megírásába. Előtte azonban minden levelezőtől elnézést kérek, mivel különböző halaszthatatlan teendőim (széjje' kellett nyaralnom az arcomat) hátráltattak a válaszolásban. Nem vagyok annak az elméletnek híve, hogy amelyek probléma nem oldódik meg magától öt nap alatt, az nem érdemi meg, hogy foglalkozunk vele. A válaszok elkészítésében csak már-már heroikusnak nevezhető lustaságom késleltetett, de lesz válaszevl mindenkinék (ezt akár fenyegetésnek is vehetitek).

A múltkor elkezdett BIOS ismertető úgy ért véget, mint amit elvágta, de most felvesszük az elejtett fonalat, és visszatérek olyan kérdésekre is, melyek utólag átnézve erősen szűkszavúnak tűntek. Elsősorban itt a HDD kezelési módozataira gondolok, mivel azt nagyvonalúan átugrottam. Most természetesen csak az AT-Bus csatolófelülettel szerelt HDD-kről van szó.

Az új típusú alaplapokon találkozhatunk a HDD kezeléseinek eltérő módozataival, ennek oka elsősorban abban rejlik, hogy folyamatosan növekszik az igény a merevlemez kapacitásának kiterjesztésére. Emlegetni szinte mindenki hallotta az 520-as álomhatárt. Ez a határ bizonyos elterjedt operációs rendszerek (vö: DOS) alacsony értelmi képességeire vezethető vissza. Bizonyos fizikai határok áthághatatlansága (vagy áthágásuk gazdaságtalansága) miatt az 500 Mb feletti kapacitású HDD-k egyik jellemző adata, a cylinderok száma átlépte az 1024-es értéket, melyet a fentebb említett korlátozott operációs rendszer nem képes kezelni. Amit pedig nem képes kezelni, azt úgy veszi, mint ami nincs is. Emiatt, ha bevarrunk egy 1730-as Caviar wincsit a gépbe normál módon beírva a BIOS-ba, csak 504 Mb területet kapunk. Az álláspont erősen emlékeztet arra a törzsre, amelyik kijelentette a lóról, hogy ilyen állat márpedig nincs. A hozzáállás hosszabb távon a törzs kihalását eredményezte. Addig is, amíg ilyen antiszociális operációs rendszerrel vagyunk kénytelenek dolgozni, lehetőséget kell találnunk a probléma feloldására.

1. Nem használunk 1024 cylindernél többel rendelkező merevlemez. Tökéletes megoldást kínál a problémára, de szűkösnek bizonyulhat a maximális kapacitás.

2. Nem az operációs rendszerrel kezeljük a merevlemez. Ez a megoldás az SCSI felületen jól bevált. Itt a vezérlőkártyán lévő SCSI BIOS kezeli a perifériát, az operációs rendszer csak az adatforgalmat irányítja. Szintén tökéletes megoldás, de drágább mint az AT-bus-os HDD-k halmozása.

# HW Deppo

3. Átvágjuk az operációs rendszert. Ez pedig nem jelent mást, mint azt, hogy a HDD kezelése amúgy is a BIOS aktív asszisztenciája mellett folyik, a BIOS segédelmével elhittjük az operációs rendszerrel, hogy kevesebb, mint 1024 cylinder van a HDD-ben. Az illetén átvágásnak az egyik módja a cylinderok számának felezése, és a fejek számának megduplázása. Ekkor a BIOS is így kezeli a HDD-t, tehát lassabb. Ez az átírás pusztá kézzel elvégezhető bármely (tehát régi) BIOS esetében. Egyetlen hátlütője, hogy ilyenkor a HDD leheletnyivel lassabb, mert a saját vezérlése rendezi a problémát. A leheletnyi lassulás viszont az átviteli sebesség növekedésének arányában nagyobb lett. (Már én sem értem, mit írtam az előző mondatba, ezért megpróbálom frappánssabban). Kisebb átviteli sebesség esetén csak kis eltérés mutatkozik a normálisan azonosított és a buherált adatokkal ellátott HDD sebessége között (ugyanarra a típusra gondolva, természetesen méretük eltérő a két azonosítás miatt), de minél gyorsabb kontrollert alkalmazunk, annál nagyobb lesz ez a különbség. A probléma feloldására jelent meg a BIOS programjában az LBA opció, mint HDD kezelési mód. Segítségével a BIOS az operációs rendszer felé 1024 alatti cylinder számot mutat, de a merevlemez kezelésében annak valós paramétereit veszi figyelembe. Ennek hozzáférhetőségét onnan ismerjük fel, hogy a BIOS detektálaskor három lehetőséget ajánl fel a túlméretes merevlemezre: Normal, LBA és Large módokat. Normal módban nem változtatja meg a paramétereit a merevlemeznek, ezt kell választani kulturált operációs rendszer esetében. LBA módban a BIOS az operációs rendszer felé 1024 cylinder alatti adatot közöl, de a HDD-t valós adatainak megfelelően kezeli. Large módban felezi a cylinderok számát, duplázza a fejekét, a többit pedig a HDD vezérlőjére bízta. Természetesen minden merevlemez esetében külön-külön beállítható a kezelés módja.

Megjelentek már a teljesen E-IDE fogadására felkészített alaplapok, melyek képesek 4 HDD adatainak tárolására és kezelésére. Ezeknél kettővel több sor áll rendelkezésre az adatok letárolására, és a detektálási folyamat is négyszer ugrik neki a keresgélésnek. Ezeknél a BIOS-verzióknál minden esetben megtalálható a három kezelési variáns.

A múltkori cikk befejezésében azt írtam, hogy nem kívánok tanácsot adni a BIOS két pontjában található pontok beállításához, mivel ez konfigurációnként eltérő. Ez valóban így van, ennek ellenére leírom néhány lehetséges beállítási pont funkcióit. Figyelmeztetés: a BIOS ezen két pontjának szakszerűtlen beállítása igen komoly problémák forrása lehet, ezért nem érdemes csak úgy próbálgatni a lehetőségeket. Amennyiben változtatásokat eszközünk rajta, mindig jegyezzük meg a megelőző állapotot (lehetőleg írásban) a visszaállíthatóság végett.

Nagyon valószínű, hogy sokak teljesen más opciókkal és megnevezésekkel találkozhatnak, mivel ezeknek a pontoknak a tartalma BIOS verzióként más és más, példának okáért az első 386-os AMI BIOS verziókban az itt említett opciók jó része csak az úgynevezett szerviz setup lemezzel volt módosítható kívülről.

**BIOS Feature Setup:** általában a második választható pont a Setup főmenüben. Itt szokott helyet kapni a vírusfigyelési és vírusvédelmi pont. A vírusfigyelési lehetőség annyit tesz, hogy a BIOS a merevlemez műveletek közben figyeli az adatforgalmat és megszakítja az írást, mikor valami a merevlemez boot szektorába vagy a partíciós táblába kísérel meg adatot írni. A speakeren leadott hangjelzés kíséretében ki is írja a

felfedezést, hogy valami írni kívánt a figyelt területekre. Ekkor a gép előtt ülőnek választ kell adni, hogy a tudomásával vagy utasítására történik-e az írás, vagy megszakítandó a folyamat. Természetesen, ha éppen formázzuk a HDD-t, akkor is jelez a figyelő rutin, de például ilyen esetben nyilvánvaló, hogy tovább engedjük a boot szektor létrehozására irányuló kísérletet. A vírusvédelem opció csak rövidebb ideig tűnt fel a BIOS-okban, mivel ez nem takart mást, mint egy vírusdetektáló software-t, az ötlet maga dicséretes, hisz az adatforgalmat folyamatosan figyelte, és vírus esetén jelzett a rutin, csak nem volt lehetőség ismereteinek frissítésére. Márpedig minden komolyabb vírusellenes programcsomagot legalább negyedévente frissíteni kell a megjelenő szemétségek nagy száma miatt.

**Külső és belső cache engedélyezése letiltása.** Természetesen két különálló pontról van szó, amiben a külső (vagyis az alaplapra szerelt cache memória), illetve a belső (processzorba integrált cache) kezelését engedélyezhetjük. Ezek a pontok csak akkor használhatók, ha valóban létezik az adott típusú cache memória. Amennyiben letiltjuk a cache memória használatát, a gép sebességének erőteljes csökkenése lesz jutalmunk (értsd: lelassul).

**Boot sequencia.** Ebben a pontban a operációs rendszer keresésének sorrendjét állíthatjuk be. A BIOS az ellenőrzések elvégzése után megkísérli az operációs rendszer betöltését. Ezt alapértelmezés szerint vagy az első – „A” jelű – FDD-n, vagy az első – „C” jelű – HDD-n található boot sector adatai alapján, a lemezen található rendszer file-ok (nem keverendő össze a pulykamellFILÉ-vel) behívásával kísérel meg. A sorrend tehát a következő variánsok valamelyike lehet: A, C vagy C, A esetleg C. Mindig az elől állóval kezd, csak ha nem találja a boot sectort, akkor tér át a második lehetőségre. Célszerű floppyról kezdeni a keresést, hiszen vírusgyanú esetén egy garantáltan tiszta rendszerlemezt (lehetőleg olyat, amin valami vírusgyilkász is van) használva ellenőrizhető a HDD-n lévő állományok tisztasága. A floppyról való keresésnek hátlütője, hogy ha valamely magasan kvalifikált hozzátartozónk benne felejt kikapcsoláskor egy lemezt a gépben (természetesen olyat, ami még véletlenül sem tartalmaz semmiféle rendszert), akkor a gép felháborodottan közli velünk, hogy ez nem rendszerlemez, és ha kiszórakoztuk magunkat, akkor egy rendszerlemez behelyezése után pussoljunk meg egy gombot. Miután körbekergettük az összes lehetséges helységeken az elkövetőt (visszatérő jelenség esetén vérét vetjük), kiemelve a lemezt, egy gombnyomás után már a HDD rendszerfile-jai után fog kutakodni a gép.

**Floppy meghajtók felcserélése.** Szintén csak újabb keletű alaplapok esetében található meg a BIOS SETUP-ban. Lényegében csak arra szolgál, hogy teljesen meghűlyíthessük szerencsétlen gépünket. A floppyk sorrendjét ugyanis az határozza meg, hogy a kábel melyik szakaszán helyezkednek el az IDE-hez és a csavaráshoz (itt fordul a címzés) viszonyítva. Ennek a fizikai sorrendiségnek logikai bonyolítására szolgál a fenti kapcsoló. Nem érdemes használni, mivel bizonyos fejlettebb operációs rendszerek (vö: LINUX), melyek a BIOS megkerülésével is képesek kommunikálni a meghajtókkal (valamivel még gyorsabban is, mint a BIOS tenné), jogos felháborodásuknak adnak hangot a meghajtók illetén kavarása esetén, vagy sértődötten nem kezelik egyiket sem.

**Floppy seek.** Ebben az opcióban eldönthetjük, hogy a BIOS az indítás során (még az operációs rendszer töltése előtt) letesztelje-e a floppyk működőképességét. Abban az esetben, ha múzeumunk van számítógép helyett, amiben



360-as vagy 720-as floppyk találhatók, nyugodtan használjuk. A hagyományosnak számító 1.2-es, de főleg az 1.44-es floppyk esetében azonban gondolnunk kell arra, hogy egyes típusok kifejezetten rosszul viselik a BIOS vizsgálódását.

A finom léptetőmechanika sérülhet a durva és közvetlen vezérlésű rángatástól. A vizsgálat egyébként is csak a vezérlés működésére tejed ki, tehát ha a fejek pusztulnak el, akkor nem küld hibajelzést, és a továbbiakban mégis használhatatlan lesz a meghajtó.

**Num Lock status.** Meghatározhatjuk, hogy milyen állapotban legyen a Num Lock kapcsoló a rendszer indulásakor. Valószínűleg ez is az XT-s kor kövületeként maradt a BIOS-ban, hiszen a mai klaviatúrákon már megtalálhatóak külön billentyűként azok a funkciók, melyet hajdanán csak a kikapcsolt numerikus billentyűzeten lehetett elérni.

**System speed.** A rendszer indítása esetén érvényes alapértékre vonatkozik, csak ebben az esetben a sebesség (órajel magasabb vagy alacsonyabb állapota) témakörében. Jelentősége csak abban az esetben van, ha a turbó kapcsoló nincs bekötve, vagy nem bírálja felül a BIOS utasítását. Természetesen, ha valaki nem akarja, hogy gépe azt a teljesítményt nyújtsa, amit megfizetett, az válassza az alacsony rendszersebesség állapotot, de akkor meg miért nem zenélő kulcs-tartóba ölte a készpénzállományát?

A következő három pont szorosan egy dologra vonatkozik, tehát egy kalap alatt kerül említésre is, de ettől függetlenül három különálló beállító pontról van szó, és a billentyűzetkezelés meghatározását végzik.

**Typematic Rate settings.** Engedélyezés vagy letiltás, mégpedig a következő két pontban beállított értékek figyelembevételének engedélyezése vagy letiltása.

**Typematic Rate.** A tisztelt felhasználó gépelési sebességének függvénye, illetve annak meghatározása, hogy a folyamatos nyomvatartást percenként hány leütésnek érzékelje. Nem célszerű a maximális érték beállítása, hisz akkor a gép is gyakrabban fordul a billentyűzet felé, tehát akár még érezhető sebességsökkenés is lehet a hibás beállítás jutalma. A legmagasabb értéket beállítva pedig hiába fekszünk folyamatosan a kurzormozgató nyilakon, az csak lépésben lesz hajlandó közlekedni, és gyakran megtelik a puffer (idegtépő sípolás).

**Typematic Delay.** Itt kell eldönteni, hogy a folyamatos nyomvatartás esete mennyi idő után induljon el. Ha nagyon alacsonyra rakjuk az értéket, akkorooorr íggy fooggggunnk ggéééépellni, pedig nem dadog a kezünk, csak nem kapkodunk elég gyorsan az ujjainkat.

**Securtrity option.** Amennyiben nem kívánjuk, hogy illetéktelen személyek hozzáférjenek értékes adatállományainkhoz (vagy a fent említett magasan kvalifikált családtag megkíséreljen gamélni a kedvenc programunkkal), azt elérhetjük biztonsági ember alkalmazásával, vagy jelszavas védelemmel láthatjuk el rendszerünket. A jelszó beállítás egy külön pontban történik, itt azt határozzuk meg, hogy mihez szükséges a jelszó beadása. Teljesen letiltható a jelszó utáni nevelten kutakodás, vagy csak a BIOS SETUP eléréséhez szükséges a jelszó ismerete, esetleg a tudatlan tömegek teljesen kirekeszthetők a gép használatából, amennyiben a system opció kerül beállításra. Természetesen célszerű valami könnyen megjegyezhető jelszót választani, hiszen egy kétéhes nyaralás után nem biztos, hogy eszünkbe jut egy hétszámjegyű RND szám, akkor pedig fekália van a levesben.

**Video BIOS shadow.** Amennyiben engedélyezzük, akkor a videokártya vezérlőprogramja a shadow-ram (az a ram terület, ami az első Megabájt 640 Kb feletti részén helyezkedik el) bizonyos részén szabadon garázdálkodhat. Természetesen, ha nincs külön vezérlőprogramja a videó kártyának (hercules) vagy nem igényli a tárterületet, akkor semmi eredményt nem érünk el vele, de egyéb esetekben a grafikus alkalmazások kezelésénél gyorsabb lesz.

Mint már említettem, ezek a pontok egy adott BIOS Setup alapján lettek leírva, más BIOS-ok esetében a megnevezések, de még a BIOS Features Setup ponton belüli lehetőségek száma is teljesen eltérő lehet.

A fenti kijelentés vonatkozik a Chipset Features SETUP pontra is, így innen csak az kerül említésre, ami szinte minden SETUP procedúra során hozzáférhető az aktuális BIOS típusától függetlenül, természetesen a pontos megnevezések itt is eltérőek lehetnek. Erről a pontról elmondható, hogy itt lehet a legnagyobb baklövéseket elkövetni, hiszen ezek az adatok a processzor és egyéb alaplapon elhelyezkedő részegységek kommunikációjához szükséges paraméterek. Abszolút elhibázott beállítás esetében még olyan helyzet is előállhat, hogy az alaplap perifériák és a processzor olyan mértékben képtelen lesz a kommunikációra, hogy már nem tudunk visszajutni a BIOS SETUP-ig, mert már előtte lefagy a gép. Ebben a sajnálatos esetben mindenképpen szakemberhez kell fordulnunk a megoldásért. A problémák elkerülése érdekében itt is az AIDS esetében bevált módszert javasolnám: a megelőzést. Ebben a vonatkozásban ez nem azt jelenti, hogy csak óvszerben és steril fecskendőkéssel szabad a SETUP ezen pontját állítgatni, hanem, kielégítő működés esetén nem célszerű babrálni.

A felsorolt pontok mindegyike megtalálható valamilyen megfogalmazásban az összes BIOS-ban, a speciális kivételével (local busz nélküli alaplapon ne keressünk a local busz beállítására vonatkozó opciót). Valamint a PCI Bus-os alaplapon vagy itt, vagy külön pontban található a PCI sínekre vonatkozó állítási lehetőségek, de azok csak az adott alaplap, PCI-kártya és az egyéb címzések ismeretében határozhatóak meg.

**Auto config.** Ebben a pontban ki-, illetve bekapcsolhatjuk a BIOS önszabályzó rendszerét. Elvben az alaplap kommunikációs adatok optimális meghatározására szolgál, a tesztelés során a BIOS értékeli az alaplapon található perifériák paramétereit, és azok függvényében állítja a Chipset Setup értékeit. Mondani sem kell, hogy szokott hibázni, tehát optimálisan működő rendszer esetében érdemes letiltani.

Következő pont az AT-Bus Clock névre hallgat. Ez az érték szigorúan az AT-Bus sebességét határozza meg, tehát a VESA, PCI, STB, ITD, ECT buszokra nincs hatással. Értéke az órajelből eredeztethető, osztási művelet segítségével. Ideális értéke 7 és 8.5 MHz között mozog. Beállítható érték pl.: a CLKI / 3, ami abban az esetben alkalmazandó, ha a processzort meghajtó órajel 25 MHz (tehát 25-ös vagy 2.50-es processzort tartalmaz a gép). Vannak direkt beállításai is, de ezekre kapcsolva nehezebb összehangolni a processzor megszakításait az AT-Bus adatátviteli sebességével. Hibás beállítás esetén (ha a videokártya AT-Bus-os) időnkénti kimerevedés tapasztalható, majd mintha mi sem történt volna, fut tovább a dolog.

**Ram Speed.** Igen fontos ennek a beállításnak a szerepe, mivel ha alacsonyra vesszük az értéket, akkor a teljesítmény csökken, ha pedig túl magasat állapítunk meg, akkor memóriakezelési problémákat kapunk „jutalmul”. Ennél a beállításnál lényeges a memória kezelési sebessége, vagyis egy nyolcvan nanosecundumos ram esetében ne is álmodjunk arról, hogy gyorsra vehetjük a memória kezelését. Természetesen nem elhanyagolható az alaplap sebessége sem, hisz egy 386-os alaplapon le kell venni a memóriakezelés sebességét (nagyobb értékeket kell beállítani) ahhoz, hogy a memóriateszt hibátlanul futhasson le (itt az operációs rendszer memóriatesztjére gondolok). Kevert típusú ramok esetében sokszor csak a minimális (legmagasabb érték) beállítás esetén számíthatunk a megbízható működésre.

**Write waitstate.** Szintén a memóriakezelés meghatározó értéke, jelentése, problémái hasonlóak az előbbihez.

Ennél a két pontnál elkövetett hibás beállítások esetében tapasztalható az a jelenség, hogy a gép nagyon hamar lefagy, vagy már a BIOS SETUP sem indítható el. Pontosán ezen okok miatt kéretik nem piszkálni a hibátlanul működő gépet. Szintén hibás beállításából következhet az, amikor a gép mozgó kép helyett (játékba, más grafikai alkalmazásnál) állóképeket vetít vagy nagyon nagyokat ugrik folyamatos mozgás helyett.

**Hidden refresh.** Szintén a memóriakezelésre vonatkozó pont, beállításával elérhető, hogy a nem aktualizált memóriaterület is aktualizálva legyen. Magyarul, hogy a háttérben futó alkalmazások is szabadon írathassanak a memóriába. Célszerű, amennyiben több tászkos (nem multi) operációs rendszert futtatunk.

**Cache sheme.** A cache memória kezelését szabályzó pont (ki gondolta volna). Nagyon lényeges a helyes beállítás, hisz hiba esetén mindenféle érdekes esemény tanúi lehetünk, az egyszerű lefagyástól kezdve az internal stack overflow felirattig. Teljesen processzorfüggő opció. Két változata lehetséges: a write thru vagy a write back. Az Intel és klonjai a write thru típusú cache kezeléssel közelednek az alaplap felé, míg a Cyrix és tsa-i a visszaírók módszert részesítik előnyben. Természetesen amennyiben letiltottuk a cache használatát, akkor az égvilágon kívül semmi hatása nincs.

**Video shadow cacheable.** Ennek is csak akkor van értelme, ha video BIOS shadow engedélyezve van, akkor viszont gyors kártyánál érezhető javulás lesz jutalmunk (már ha van cache az alaplapon és engedélyezett a használata).

**Local Bus Synchronize.** A rendszer órajeléhez igazíthatjuk a local-bus órajelét, ami igen előnyös lehet, ha a local-bus-on csücsülő kártyák szeretik, amennyiben nem, akkor változatos problémákkal kell számolni, kezdve a nem indulástól a szemetelésen át, a hibás adatátvitelig.

A fentiek voltak a BIOS rejtelmek, tömönatokban. Szeretnék mindenkit figyelmeztetni: amennyiben hibátlanul működő gépről van szó, a BIOS piszkálásával igen könnyen hibás, unintelligens kulcstartót tudunk varázsolni belőle. Lehetséges olyan logikai bukfencek létrehozása, ami csak több órai kemény munkával hozható helyre. Tehát, aki nem ért hozzá, az ne piszkálja a beállításokat, aki meg ért hozzá, az tudja, hogy nem kell piszkálni.

Erre a hónapra talán ennyit a technika újdonságairól, érdekességeiről ... (valaki idekeverte ezt a szöveget). Jövő hónapban egész más témával térek vissza, addig meg válaszolok a levéláradatra. A cím továbbra is a szerkesztőségével megegyező, és kéretik ráírni a borítékra a HD jelzést (levélbombára nem muszáj).

Schuerue

## HW GAME!

Itt a HW Depo játék második fordulóját a három, hardware-rel kapcsolatos kérdésre beérkezett válaszokat pontozzuk, a harmadik forduló után összesítjük, majd a pontok alapján mindenki megfelelő értékű zsetont kap. Ezekkel a zsetonokkal a Komputer Karácsonyon nagy dili-bull közepe, a PC-X ÁRLEVERÉSEN számítógép alkatrészekre licitálhatsz: merevlemez, kontrollerek, grafikus kártyák, alaplapok, RAM-ok, CD-ROM-ok, szoftverek, egerek, hangkártyák kerülnek „kalapács” alá. Játsszon mindenki, hiszen a díjak több százezer forint összértékűek! A válaszok beküldésével slessetek, főleg a novemberi kérdések után, hiszen postáznunk kell a kuponokat!

1. Nem hajlandó floppyról bootolni a gép. Hol keresendő a hiba?
2. Valaki állandóan hozzápiszkál a gépünkhöz. Kezének eltörésén kívül hogyan védekezhünk ármánykodása ellen?
3. 4 Mb-os gépünket Win95-re szeretnénk optimalizálni (min. 8 MB RAM). A sikeres bankrabláson kívül, mit kell még tenni?

PC-X Magazin, 1536 Budapest, Pf. 386.  
Beküldési határidő: 1995. október 31.





**MIKOR MEGKÉRDEZIK TŐLEM, HOGY MILYEN ZENAI MŰFÁJ-BAN DOLGOZOM, MEGDÖBBENÉSEL REAGÁLNAK HOSSZAS FELSOROLÁSOMRA, S KÉRDIK, MIKÉNT TUDOK MEGFELELNI AZ ELTÉRŐ STÍLUSOK MEGSZÓLÁLTATÁSÁHOZ SZÜKSÉGEK KÖVETELMÉNYEKNEK.**

# SAMPLER



**Még ennyi gombot és „pótmétert”! (a szerk.)**

**A**os, a megoldás nem csak az egyre tökéletesedő szintetizátorokban, illetve hangmodulokban keresendő, hiszen a gyári – vagy a bővítőkon elhelyezkedő – hangszínkészlet véges. Gyakran a kívánt hangszín ugyan megtalálható bennük, de nem pont a célnak megfelelően.

Itt kap óriási jelentőséget a sampler, a mintavevő. Ez egy olyan eszköz, melynek segítségével egy külső jelforrásból érkező jelet digitálisan tárolhatunk, visszajátszhatunk, esetleg különféle módosításokat végezhetünk rajta. Rendszerint nincs is saját hangjuk, bekapcsoláskor külső anyag bevitelére várnak. Ez történhet mikrofonról, CD-ről, bármi más hagyományos jelforrásból vagy hard diskről, esetleg CD-ROM-ról. Igazán hatékonyan akkor dolgozhatunk, ha már rendelkezünk előre elkészített hangszínekből álló hangkönyvtárral. A Roland az egyik legfejlettebb hangkönyvtárat készítette el, amiből a legkülönfélébb zenei műfajok hangszerelei is előállíthatók. Ha valami extrára lenne szükségünk (természet-zajok, egyéb speciális hangzások), samplerünk segítségével saját mintákat is vehetünk, így nem jelenthet problémát például egy tökéletes afrikai hangzásvilág létrehozása.

## Mindig van megoldás!

A nemrégiben megjelent Roland MS-1 sampler a legkisebb Roland mintavevő, azonban minőségében nem marad el nagyobb testvéreitől, csupán szolgáltatásait tekintve egyszerű-

södött. A leglényegesebb funkciókat tartalmazza, így egy igen jól használható, mégis olcsó kiegészítő hangszer lett.

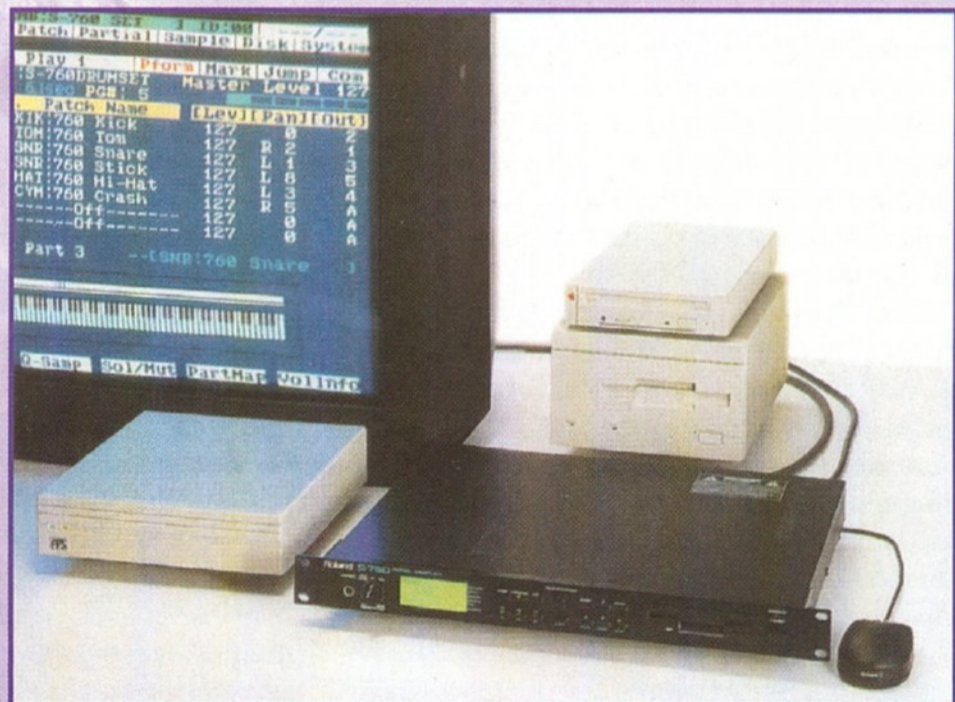
## Ami már nem játék...

A samplerok egyre fejlődő lehetőségeit a diszkók alapemberei, a DJ-k is szeretik alkalmazni. Nekik a DJ-70 billentyűs sampler után a JS-30 szolgálhat munkaeszközü. Ez a hangszer – a rengeteg hasznos szerkesztési lehetőségen kívül – már SCSI csatlakozót is tartalmaz, tehát külső háttértároló is köthető hozzá. A felvett mintákat így hard disken tárolhatjuk, illetve elérhetővé válik az Akai és Roland CD-ROM-ok óriási választéka.

## Mitől is profik a profik?

Professzionális stúdióhangszer látott napvilágot annak idején a Roland S-770 for-

parkunkat. A floppy meghajtón, az SCSI csatlakozón, a többsávos hangkimeneten és egy nagyon jó grafikus kijelzőn kívül egy igen hatékony és felhasználóbarát operációs rendszer teszi eredményessé és élvezetessé a munkát. Az OP-760-1P nevű bővítőpanel beszerelésével digitális bemenetünk, két digitális kimenetünk, valamint monitor- és egércsatlakoztatási lehetőségünk is lesz.



**Itt digitalás, ott is digitalás, de hol a zenész?**

májában. Ezt követte az S-750, majd a legfrissebb tag, a két éve megjelent S-760. Ez utóbbi sampler, a legkomolyabb minőségi követelményeknek is eleget téve, gyakorlatilag a legkomolyabb programozható szintetizátorok lehetőségeit nyújtja, csakhogy nem csupán a gyárilag rögzített alapminták megszólalását módosíthatjuk, hanem saját hangmintákkal is gazdagíthatjuk hangszer-

A sampler 16 bites, több mintavételei frekvencián képes dolgozni: 48, 44.1, 32, 24, 22.05 és 16 kHz. A CD-nél is jobb minőségben felvett mintákat tetszőlegesen vágathatjuk, egyes részeit ismételtethetjük, a memória jobb kihasználtsága érdekében a felesleges részeket kitörölhetjük. Továbbá Bit Convert, Rate Convert, Compress, Filter, Time Stretch és egyéb hasznos funkciókkal alakíthatjuk az alapmintákat.

Az alapminták elkészülése után jönnek a szintikben megtalálhatóhoz hasonló paraméterek (TVA, TVF, LFO stb.), majd az együtt (akár 32 különböző) megszólaló hangszínek beállítása. Tehát a lehetőségek száma végtelen, a samplerok használatával nem érezzük magunkat korlátozva. Ha valamit nem vagyunk képesek megoldani, csakis magunkat hibáztathatjuk.

**Chrix-Chrax**



**Olcsó samplernek nem hig a leve...**



# CD INTERACTIVE PHILIPS

**ÚJDONSÜLT CDi ROVATUNKBAN (ELŐZMÉNYEKÉRT LÁSD AZ ELŐZŐ SZÁMUNKAT) TOVÁBB FOLYTATOM LEKENDÉZÉSEMET E NAGYSZERŰ MULTI CD LEJÁTSZÓRÓL, DE MINDENK ELŐTT A LONDONI ECTS-EN MEGISMERT NÉHÁNY ÚJ HARDVER-ELEM ÉS SOFTWARE-FEJLESZTÉS (FILMEK ÉS JÁTÉKOK EGYARÁNT MEGJELLENNEK) KERÜL TERÍTÉKRE.**

A Philips megelégette, hogy technikai csodája a magas ár miatt csak kevesekhez jutott el. Lerombolták a toronymagas árakat, s – gondolom – gőzerővel belekezdtek egy új „home-computer” kampányba. Így aztán három új CDi lejátszót dobnak hamarosan piacra. A CDi 470-es kisméretű hifi tornyokhoz passzol, ráadásul az árát is alaposan kozmetikázták: beépített Digital Video kártyával mindössze 400 angol fontba kerül (ez úgy 90.000 forint körül van), ami sokkal olcsóbb, mint bármilyen eddigi CDi lejátszó. Ingyeneknek fejlesztették ki a 600 fontos (kábé 130.000 Ft) mini hifi rendszert, az FW380i Audio Mini Systemet: AM/FM rádió, 2x25 Wátos bass reflexes hangfalak, kétkazettás magnó, bass boost, dynamic sound, karaoke, szinkronizált CD indítással és nem utolsósorban CD lejátszó, amely CDi, audio CD, CD+G, PhotoCD és Video CD kompatibilis. A harmadik érdekesség egy hordozható, 21 inches TV CDi-jal egybeépítve, amelyet elsősorban multimédiás bemutatókra terveztek.

Az igazi csemege az a kiegészítés, amellyel egy laza modulattal rákapcsolódhatsz az InterNET-re. Száz fontba kerül, s voltaképpen egy modem. A CD-n kapott szoftver segítségével felhívja a megadott telefonszámot, amelynek végén a CD-Online található (a Philips saját InterNET kapcsolódási pontja), s innen már tiéd a világ! (Egyébként ez így nem teljesen igaz, valószínűleg bármely InterNET telefonszám megfelelő a célra.) A 14.400-es modem bármelyik fajta CDi lejátszóhoz kapcsolható, s a CD-Online támogatásával InterNET Browserhez is hozzájutsz. A képernyőn látható billentyűzet segítségével (készül már a CDi billentyűzet) akár e-mail leveleket is írogathatsz. A telefonszámokat, passwordöt és egyéb fontos információkat a CDi lejátszó eltárolja a memóriában. Számold ki, mennyibe kerül egy komplett PC szoftverekkel együtt, míg eljutsz az InterNETre. Egy olcsóbb CDi teljes InterNET-es felszerelés pedig 500 font alatt van, azaz alig több mint 100.000 forint. Ráadásul az egészet a hónod alá csaphatod, és ahol van telefon és TV, ott könnyedén használhatod – akár csak egy notebookot (nem is beszélve a videózás és játék örömeiről).

Van még egy finomság, elsősorban a PC tulajdonosok számára. A Philips már régóta fontolgatja egy PC-s MPEG/CDi kártya kiadását, s bár még mindig vitatkoznak az áron, talán hamarosan a boltokba kerül. A kártya elvileg tökéletesen emulálja egy „igazi” CDi player működését, azaz lejátszhatja a segítségével CDi, Video CD (és Digital Video), Audio CD és PhotoCD lemezeket. A kártya épp úgy működik, mint egy hagyományos lejátszó: ha átkapcsolod CDi módba, automatikusan elindítja a CD-t (nem kell installálásokkal fárasztanod magad, nem használja a PC memó-

riáját vagy merevlemezét). Független a processzor teljesítményétől, s egy 386SX-en épp oly gyors, mint egy Pentiumon. A CDi kártyán CD-ROM vezérlőt is találsz, így a legegyszerűbb, ha összekötöd a már meglévő CD-ROM meghajtót a CDi Playback Boarddal. A leglényegesebb kérdés, hogy mennyibe fog kerülni: ha kihozzák egy jobb minőségű MPEG kártya árában, nyert ügyük van a Philipseseknek.

A sok nehéz falat után térjünk át könnyedebb desszertre, a software-ekre. A Philips hónapról hónapra újra kiadja szoftverkatalógusát, amely mára több mint 200 filmet, játékot, szórakoztatóprogramot, zenét tartalmaz (és persze a kínálat több nyelven is elérhető). A szám kevésnek tűnhet, de a Philips kifinomult ízléssel rendelkezik: a kiadott CD-k mindegyike érdekes és nagy sikerű. A gyerekeknek való CD-k között Hanna-Barbera mesék, Flintstones és Jetson család,



Jól néz ki, nem túl drága és sokat tud a CDi Audio Mini System

Sesame Street, interaktív rajzfilmek, gyerekvideók szerepelnek. Sok régi, menő játékot is átírnak CDi-ra. Elkészült már a Chaos Control, a Defender of the Crown, a Dragon's Lair I-II, a Flashback, az Inca, az International Tennis Open, a Kingdom, a Lemmings, a Lilit Devil, a Mad Dog (pisztollyal), a Micro Machines, a Rise of the Robots, a Space Ace, a Striker, a Tetris, a 7th Guest, a Voyeur, hogy csak az izgalmasabbakat említsem. És akkor még ott van a rengeteg zenés video (például Andrew Lloyd Webber, Bryan Adams, Bon Jovi, Eric Clapton, Cliff Richard, Cure,



Tévé, zenedoboz és video egyben...



David Bowie, Duran Duran, Pink Floyd, Sting, Cranberries, Tina Turner, 2 Unlimited, U2), amelyek teljes zenei albumként tartalmaznak 10-12 számot, plusz videoklipeket, filmeket (dolby pro-logic surround hanggal, sztereóban, sistergés és háttérzaj nélkül). Ha kedved van, hátradőlsz a fotelben, és megnézheted (hasonló hangtechnikával) az Addams Familyt, az Életben Maradtakat, az össze Beverly Hills-i zsarut, a Céget, a Forrest Gumpot, az összes Csupasz Pisztolyt, a Slivert, a Star Trek mindegyikét, a Wayne's Worldöt, vagy a Monty Python és Mr. Bean ökörködéseit. Az CD-k ára borosabb, mint az átlagos CD-ké (de tény, hogy kiváló minőségű képet és hangot kapsz): a gyerekjáték 10-25, a játékok 20-35, a zenés videók 15-25, míg a filmek (ezek jó része két CD-n van) 15-18 angol fontba kerülnek (szorozd meg 220-szal, akkor megkapod forintban). Ha azt vesszük, hogy az átlagos számítógépes játék 5-8000, a műsoros videokazetta és az audio CD (videoklip nélkül) egyaránt 2000 forint körül van, nem is olyan rettenetesen drága. Persze egy baj van: a CDi játékot és filmet nem könnyű „lemásolni”, így ha kell valami, kénytelen vagy megvenni. Bár láttam már aranszínű CD-n CDi filmet...

Mr. Chaos

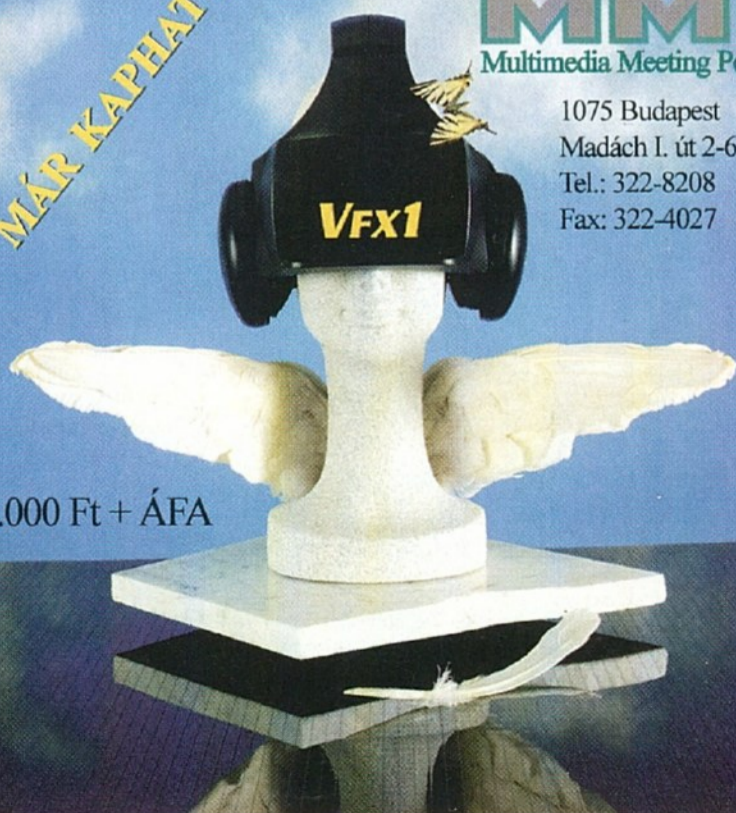
## UTAZÁS A KÉPZELET SZÁRNYÁN VIRTUÁLIS VALÓSÁG FORTE VFX-1 SISAK A VR STANDARD

MÁR KAPHATÓ!

**MMP**  
Multimedia Meeting Point

1075 Budapest  
Madách I. út 2-6.  
Tel.: 322-8208  
Fax: 322-4027

180.000 Ft + ÁFA





**ki**  
aki egy helyen keresi a profi számítástechnikát és a szaktudást

**mit**  
NOVELL, INTEL, KAO,  
EICON, VIKING, ALLSOP,  
MICROFORUM

**hol**  
1165 Hunyadyvár u. 5b.  
T/F: 252-26-92  
E-mail: var@magnet.hu

**mikor**  
hétfőtől péntekig 09-17 óráig

**miért**  
miért ne?

**kinél**  
VAR COMPUTER



COMPFair '95 1995.10.10.-14. \*A\* 306 és \*A\* 106



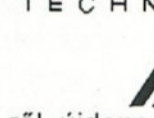
**KAO**



Microforum



**EICON**  
TECHNOLOGY



**ALLSOP**

Bővebb információkat a VAR Kft.-ről, újdonságokról, árakról  
a Gold Wave faxújságban ( T: 226-7670 )  
és a FAXBANK-ban ( T: 180-8611 )  
olvashat.

**MIXIM**  
KFT.

Üzlet, Iroda és Szerviz  
1092 Budapest, Erkel utca 13/a.  
Tel.: 217-8762, 217-9347, 218-5144  
Fax: 218-5099

Üzlet: 1085 Budapest, József krt. 36.  
Tel./Fax: 210-2800

Látogasson meg bennünket a Compfair '95 kiállítás A pavilon 106. standján, ahol jelentős kedvezményekkel várjuk!

**R&M számítógépek:**

R&M AT 486 SX-33 Mhz/4 MB/420 MB HDD/color SVGA LR	99.500,- Ft
R&M AT 486 DX2-66 Mhz/4 MB/420 MB HDD/color SVGA LR Vesa	117.300,- Ft
R&M AT 486 DX4-100 Mhz/4 MB/420 MB HDD/color SVGA LR Vesa	122.250,- Ft
PCI local bus felára (PCI SVGA vezérlő, PCI EIDE vezérlő)	43.620,- Ft
R&M Pentium 90 Mhz/8 MB/850 MB HDD/color SVGA LR, NI, PCI	183.134,- Ft

Kívánság szerinti konfigurációt is összeállítunk!

**Multimédia termékek:**

Acer SP300 16 bites hangkártya (SB kompatibilis, ESS688 chipset) IDE	7.490,- Ft
Acer SP260 wave table (general midi) kártya SP300-hoz IDE	8.800,- Ft
Acer SP400 wave table hangkártya (SB+general midi) IDE	13.900,- Ft
Sound Blaster Vibra 16 OEM hangkártya IDE	11.800,- Ft
Sound Blaster 32 wave table hangkártya IDE	28.900,- Ft
Panasonic CR-562 CD-ROM 2x sebességű	8.900,- Ft
Creative CD-ROM 2x sebességű, IDE	9.900,- Ft
Acer CD-ROM 2x sebességű, IDE, play/skip gomb	11.500,- Ft
Sanyo CD-ROM 2x sebességű, SCSI-2	23.500,- Ft
Acer CD-ROM 4x sebességű, IDE play/skip gomb	24.900,- Ft
Toshiba CD-ROM 4x sebességű, SCSI-2	36.900,- Ft
Tseng Viper PCI SVGA kártya + képdigitalizáló + 2 MB video RAM	32.900,- Ft

A fenti árak a forgalmi adót (25%) nem tartalmazzák! A garancia: 1+2 év.  
Felsőoktatási intézmények (jogosultság esetén) vám- és ÁFA mentesen vásárolhatnak!  
Multimédia lemezek hatalmas választéka! Válaszborítékért elküldjük 64 oldalas  
CD program katalógusunkat!



**PÁLYÁZATI FELHÍVÁS**  
„Írj programot a SOWAH-nak!”

A SOWAH Hungary Kft. „Írj programot a SOWAH-nak!” címmel pályázatot hirdet számítógépes játékprogram megírására fiatalok részére 18 éves korig.

**Pályázati feltételek:**

- A versenyre egy, a pályázó által készített, Windows alapon futó – tetszőleges témájú – játékprogrammal lehet nevezni.
- Elsősorban stratégiai, logikai képességfejlesztő vagy ismeretterjesztő játékprogramokat várunk.
- A pályaművek megítélésének elsődleges szempontjai a játék alapjául szolgáló ötlet, valamint a program „eredetisége” lesznek.
- A pályázati anyagba kerüljön bele egy rövid ismertetés az üzembehelyezésről, a program céljáról és használatáról.
- A pályázó nevét, címét is a lezárt borítékba kérjük beletenni.

**Beküldési határidő: 1995. november 15.**

- Fődíj:** 15"-os digitális PGA monitor  
**2. díj:** Komplet multimédia készlet (hangkártya, CD-ROM, aktív hangszóró, Joystick)  
**3. díj:** Panasonic CD-ROM és játékok  
Az első 10 helyezett további díjakat kap (billentyűzet, egér, CD-s játékok, stb.).

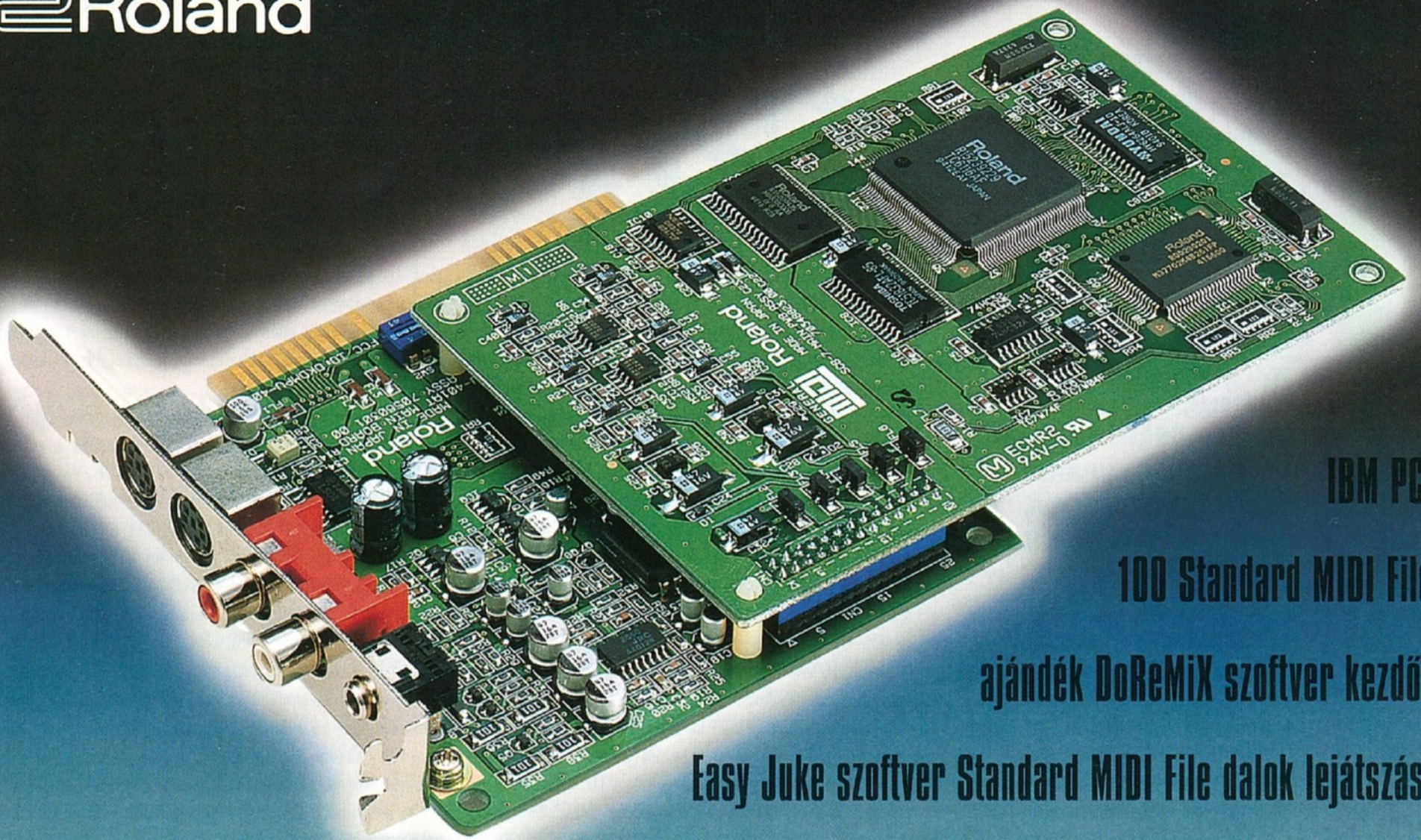
Díjátadás 1995. december 17-én, a Kölyökidő c. műsorban.

A pályázatokat az alábbi címre kérjük:  
SOWAH Hungary Kft, Budapest, 1134 Lőportár u. 9.  
A borítékra írjátok rá: „Írj programot a SOWAH-nak!”  
A pályázattal kapcsolatos bővebb felvilágosítást a SOWAH Kft. 270-4539, ill. 140-1369 telefonszámán kaphattok.

**SOWAH**

Sowah Hungary Kft.  
1134 Budapest, Lőportár u. 9. Tel.: 270-4539, 140-1369 Fax: 270-4532





IBM PC-hez

100 Standard MIDI File dal

ajándék DoReMiX szoftver kezdőknek

Easy Juke szoftver Standard MIDI File dalok lejátszásához

kompatibilis a legtöbb ismert hangkártyával

# Megérkezett!

## Sound Canvas Daughterboard

General MIDI kompatibilis

128 RS-PCM hangszín Sound Canvas minőségben

6 dobkészlet, 119 ritmushangszer

beépített kórus és zengető effekt

128 hang polifón



Midi - Music Roland Márkabolt  
1077 Bp. Wesselényi u. 57  
Tel: 3414-735 Fax: 2680-079



## COREL TESZT

### PREMIER

**MOTTO: „REGGEL ARRÁ ÉBREDTEM, HOGY A TAKARÍTÓNÓ AZ ŐRÜLET HATÁRÁRÁT SÚROLJA.”**

**A CORELDRAW! 6 AZ ELSŐ IGAZÁN NAGY, NEM MICRO-SOFTOS PROGRAMCSOMAG, AMELY WINDOWS 95-HÖZ KÉSZÜLT. RÁADÁSUL MÉRETEIVEL ARRÁ ENGED KÖVETKEZTETNI, HOGY EGY DARABIG SZERETNE A „LEGNAGYOBB” IS MARADNI.**

# Corel 6!

CorelDREAM 3D-t, a CorelDEPTH-et és a Corel FONT MASTER-t. A CorelVENTURA lett a „hatosodás” egyedüli áldozata. Vele – majd kicsit később – külön termékként fogunk csak találkozni. Ezen felül a CD-ken a szokásos coreles „ajándékokat” kapjuk: több mint 1000 TrueType és Adobe Type 1-es fontot, 1000 színes rajzot, 1000 színes, TrueColor fotót, 25000 clipart képet és szimbólumot (most már végleg búcsút mondhatunk a WFN-eknek, az összes szimbólumot TTF-ben kapjuk), több száz animációt és videó részletet, 750 3D-s objektumot, valamint háttérket, kameramozgásokat, fényeket, „színészeket”, hangeffektusokat stb., stb., stb. Így már érthető, hogy miért is volt szükség a 4 CD-re, amelyek közül három több, mint 550 MB-nyi anyag van.

A CorelDRAW! 6 nem csak sokat ad, de sokat is kér. A programok futtatásához szükség van legalább egy 486DX gépre 8MB RAM-mal, VGA kártyára és monitorra, egerre vagy tabletre, CD-ROM olvasóra, amin Windows 95 vagy Windows NT fut. De javasolt a DX2-66, a 16 MB RAM, az SVGA TrueColor kártya és a duplasebességű CD olvasó. És természetesen minél nagyobb winchester. Apropos Windows 95, a program full 32 bites és csak Windows 95 (illetve Windows NT) alatt működik. A hírek szerint a Corel még csak most keresi azt a céget, amelyik átírja a CorelDRAW! 6-t OS/2-re, vagyis idén már nem valószínű a CorelDRAW / 2 új változata.

Először nézzük meg címszavakban, hogy miben is lettek újabbak, jobbak a régi programok: a CorelDRAW és a Corel PHOTO-PAINT; majd utána, hogy mit is tudnak az újak: a CorelDREAM 3D, a Corel MOTION 3D, a CorelDEPTH és a Corel PRESENTS. (A „kisebb” programokra, mint például a Corel CAPTURE vagy a Corel MULTIMEDIA MANAGER később még visszatérünk.)

A CorelDRAW két – vélemény szerint – legfontosabb újdonsága az MDI és a precizitás több nagyságrenddel történő megnövelése. Az MDI (magyarul Multiple Document Interface) azt jelenti, hogy – ahogyan az a legtöbb windowsos programban eddig is természetes volt – egyszerre több dokumentumot, esetünkben rajzot is megnyithatunk, sőt az egyes rajzok között egyszerű drag-and-drop módszerrel objektum(ka)t mozgathatunk. A precizitás növelése pedig azt takarja, hogy a CorelDRAW pontossága 0,1 mikron lett, ami csekély 254.000 dpi-s felbontást jelent! És ekkora felbontással maximum 150 négyzetláb, vagyis 45.72x45.72 méteres lapokra rajzolhatunk. (Kérem jelentkezzen az az olvasó, akinek ez a méret nem elegendő!)

A rajzoláshoz új eszközöket is kapunk: sokszög és csillag, spirál, rács, szögmérő és összekötő egyenes (hozzáróztatva egy vagy két rajzelemhez, azokat elmozdítva az egyenes megye vele, illetve velük). A rajzolás megkönnyítendő eddig is használhatunk segédvonalakat, de ezentúl ezeket meg is dönthetjük, így a vízszintes és a függőleges segédvonalak mellett ezentúl ferdekét is használhatunk. És végre ezen segítőeszköz nincs annyira mostoha helyzetben, hogy az Undo semmilyen hatással ne legyen rá. Ha elmozdítunk, vagy esetleg törölünk egy segédvonalat, akkor az Undoval azt visszahozhatjuk, illetve visszarakhatjuk az eredeti helyére. És ha már Undo, a CorelDRAW-ban – de a Corel PHOTO-PAINT-ben is – végre nincs semmilyen hatás: kedvünkre kísérletezgethe-

tünk, bármikor akárhány lépést megtehetünk visszafelé. Ugyanígy a nagyítgathatunk összevissza, ha használjuk a View Managert, amelybe eltároljuk a fontosabb nézeteket, egyszerűen pár klikkeléssel visszaállhatunk bármelyik jobban sikerült nagyításra.

Két új, jól használható átalakító eszközt kapunk: a kést, amellyel szanaszét szabdalhatjuk rajzelemeinket, és a radírt, mellyel beletörölve az objektumokba a CorelDRAW rövid (bonyolultabb esetben nem is annyira rövid) idő alatt kiszámolja, hogy mi maradt a radírozás után.

A program régebbi verziói nagyon mostohán bántak a pixelgrafikus képekkel. Ezen – bár inkább csak sebesség terén – az ötös valamit segített, de még mindig nem volt az igazi. A CorelDRAW! 6-os egy újabb lépést tett afelé, hogy a bitmapek ne érezzék magukat annyira mostohán. A lépés egyik fele az Effects menüben található Bitmap Color Mask funkció, amely a kijelölt színeket átlátszóvá teszi. Ez így leírva nem tűnik akkora „durranásnak”, de a segítségével elkészíthető effektusok elég látványosak lehetnek. (TRF állja enyhén szólna is lezuhant, amikor a sajtóbemutatón George Gilka ezzel az effekttel varázsolt.) A lépés másik fele, hogy a bitmapek „körvonal” szabadon szerkeszthető. Ez természetesen be-töltéskor a befoglaló négyzet, de ugyanúgy szerkeszthetjük, mint bármely más szabadkézzel rajzolt görbét.

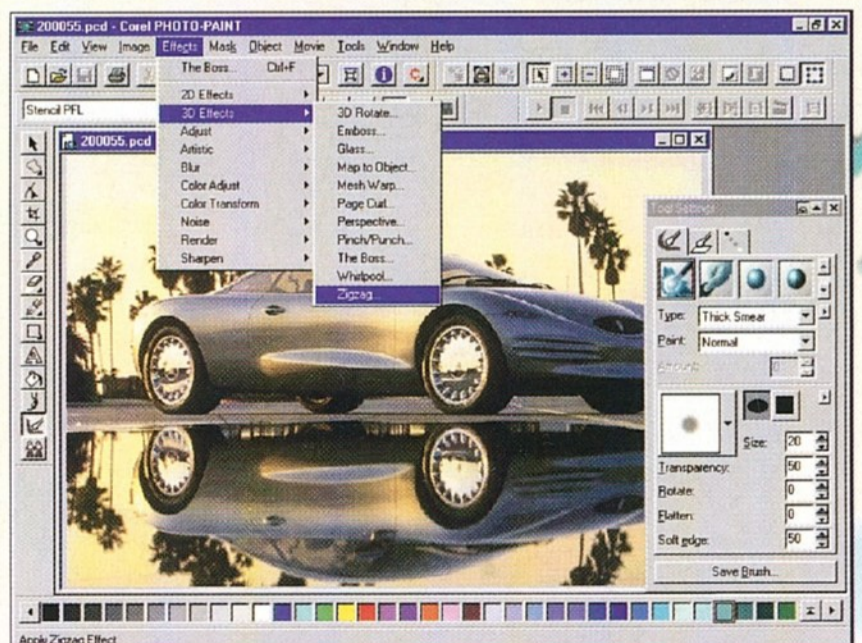
Már sok-sok windowsos és DOS-os program rendelkezik ilyen-olyan makro nyelvvel (pl. WordBasic), így hát ideje volt, a Corel is megtegye ez irányban a „kötelező” lépéseket. S lőn a Corel SCRIPT. Ebben programozhatjuk a DRAW-t és a PHOTO-PAINT-et egy Basic-szerű programnyelven. Például a DRAW-hoz kapunk egy példaprogramot, amelyik az évszámot és a hónapot megadva, elkészít egy szép havinaptárt.

És ha már említettük a PHOTO-PAINT-et, maradjunk is nála. A Corel fotóeditálója és bitmapes rajzolója nem újult meg annyira látványosan, mint a DRAW, de azért hoz magával néhány újdonságot. A fotóretusálással foglalkozóknak, pontosabban a scannelt képekkel „varáslóknak” lesz örömhír, hogy a Corel a plug-in-ek piacán is bevásárolt. Így a PHOTO-PAINT-tel együtt kapunk több mint hetvenöt effektust, köztük a HSC Kai's Power Toolsát és az Alien Skin The Boss-szát. Aki pedig rajzolni (is) szeretne, annak jól jön, hogy a Fractal Design Painterhez hasonló (ha nem is annyira professzionális) természetes rajzeszközöket kapunk. Így a festetetéshez használhatunk ceruzát (2B, 2H, HB stb.), krétát, zsírkrétát, tollat vagy különböző ecseteket.

A Corel PHOTO-PAINT 5 egyik nagy korlátja volt, hogy nem tölthetünk be 16 MB-osnál nagyobb képeket, csak

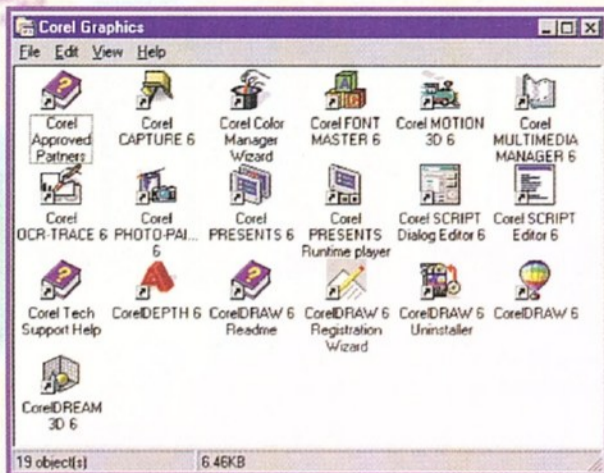
**A** Számalk Szoftver Disztribúció jóvoltából szerencsénk volt megkezdeni az ismerkedést a CorelDRAW! 6-tal a piacra kerülése előtt majdnem egy hónappal. A végleges béta – vagy corelesen mondván a „Release Candidate” – kézhezvételekor ért az első megdöbbenés. Ugyanis a kis fóliázott csomag két dupla CD tokot, vagyis 4 CD-ROM-ot tartalmazott. A következő meglepetés szerencsére nem ért annyira váratlanul, ugyanis már találkoztam a Windows 95 „autorun” nevű varázslatával (lásd Microsoft Nations 500 cikk). Ugyanis nem sokkal azután, hogy az első CD-t beraktam a meghajtóba, megjelent egy menü, amely több funkciót is felajánlott. Ezek közül az egyik és talán a legfontosabb (a kilépésen kívül) a SETUP. A telepítő programot egyébként biztosan nem magyar viszonyok közé tervezték, ugyanis nem hajlandó továbblépni egy bizonyos pontról, amíg a telefonszámunkat meg nem adjuk. De, ha sikerült ezen az akadályon is átküzdenünk magunkat, akkor ér a következő – ha jól számolom, a harmadik – meglepetés. A „Full Install” mellett ugyanis szerepel egy szám: 160, és ez azt jelenti, hogy ha minden programot használni akarunk – de legalábbis megnézni –, akkor bizony 160 MB-nyi helytől búcsúzzunk el. Mennyivel szimpatikusabb a „Minimum Install”, amelyik csak a (szerinte) fontosabb programokat és egy minimális „szűrőrendszert” akar felrakni, és mindössze 118 MB-ra tart igényt. Viszont némi örömhír a gyors (legalább négyszeres sebességű) CD-ROM olvasóval rendelkezőknek, hogy ők megúszhatják 26 MB-tal az egészet, ugyanis a CorelDRAW! 6 – ahogyan a 4-es és az 5-ös – futtatható CD-ről is. Végül, de nem utolsósorban megtaláljuk a szinte kötelező „Custom Install”-t, amely lehetőséget kínál arra, hogy azt és csak azt rakjuk fel, amit mi szeretnénk. (Mindenesetre megdöbbenő volt, hogy minden programot és kiegészítőt visszajelölve is kb. 10 MB helyet kért.)

De milyen programokat is találunk ebben a kicsit nagyra nőtt csomagban? Először is itt van a CorelDRAW, amely egyik legfontosabb újdonsága, hogy teljesen újra írták a nulláról, vagyis azoknak a kérdéseknek, hogy „kijavították-e ezt meg azt” nem sok értelme van, és ezzel a témával nem is óhajtottunk foglalkozni. A következő program is régi ismerősünk, a Corel PHOTO-PAINT. A „régiek” közül egyébként még a Corel CAPTURE-rel és az új nevet kapott a Corel OCR-TRACE-szel találkozhatunk. A CorelCHART, a CorelSHOW és a CorelMOVE sem tűnt el, csak beleolvadtak két új programba, a Corel PRESENTS-be, illetve a MOVE a Corel MOTION 3D-be. A régi, jó öreg MOSAIC-ot felváltotta a Corel MULTIMEDIA MANAGER. Ezekon kívül még három programot találunk a csomagban: a



Több mint 75 effektet kapunk a PHOTO-PAINT-hez





### „Csak” ennyi programot találunk a csomagban

részleteiben. Ez a korlát a 6-osban megdőlt, most már csak a gépünk fizikai paraméterei állhatják határát képzeletünknek. Sőt, nem csak állóképeket, de animációkat (pl. AVI-t) is rajzolhatunk, retusálhatunk a PHOTO-PAINT új verziójával.

A Corel csomag kiegészült néhány olyan programmal, amelyhez kisebb cégek megvásárlása útján jutott. Így került most bele egy igazi raytracer program, a CorelDREAM 3D, amely – merem állítani – nagy siker lesz a piacon, úgy is, mint az első ilyen program az új platformon. Aki használ ilyeneket, az valószínűleg tapasztalta, hogy nem büszkélkedhetnek jól használható grafikus felülettel, modell szerkesztővel, emellett a rendkívül processzorigényes képgenerálás alatt nem lehet a gépet másra használni (legalábbis DOS környezetben). Talán reklámszövegnek hangzik, hogy ez már a múlté, de valahogy így van. A Windows 95 szolgáltatásait messzemenően kihasználja a CorelDREAM 3D, mind az ablakos technika, mind a multitask és többszálúság tekintetében.

Mit is tud ez a program? Az elképzelt „univerzumot”, az ezt alkotó objektumokat 3D-s, perspektivikus ablakokban tudjuk összeállítani. Az egyes ablakok nézőpontját magunk szabályozhatjuk a szokásos felül-, oldalnézetben kívül manuálisan is, s a számuk sincs megkötve a szokásos „három nézet + kamera képe” formációban. Nincs is olyan, hogy kamera nézet, van viszont egy úgynevezett „preference” nézet, amely a leképezés irányából látja a világot, s itt megjeleníthetjük a tényleges képkivágást.

A virtuális valóságunkat alkotó objektumok megjelenítése rugalmasan szabályozható az egyszerű határolódobozostól a majdnem készre rendereltig. Természetesen az utóbbi a leglassabb, de nem kell kétségbeesni, mivel a program nagyon jól használja az egy alkalmazáson belüli többszálú futtatás lehetőségét, ugyanis ennek a piszkozatnak a készítése láthatóan külön ágon fut, nem kell rá várni, míg befejezi a generálást.

Ha összetett világot szeretnénk felépíteni, az objektumok szervezésére, áttekintésére használhatjuk a szerkezeti ablakot, melyben a tárgyak egymáshoz való viszonyát, és egyéb tulajdonságait szabályozhatjuk. Az összetartozó objektumokat csoportba lehet foglalni, ekkor a csoport tulajdonságainak módosítása az összes összetevőt érinti, de természetesen lehetséges az egyes elemek külön módosítása is. A hierarchia módosítása nagyon egyszerű, drag-and-drop módszerrel történhet. Az egyes objektumokat szimbolizáló ikonokra jobb gombbal kattintva – a Windows 95-ben már megszokott – gyorsmenüből választhatjuk ki a leggyakrabban használt funkciókat.

Testek létrehozásához sok eszköz áll rendelkezésünkre. A primitíveken (gúla, henger, gömb, téglalap stb.) kívül létrehozhatunk forgástesteket is, de a legérdekesebb a kötetlen forma eszköz, melyben a három dimenziót jelképező síkokon rajzolva tudunk kreálni testeket. A lehetőségek szinte korlátlanok.

Az objektumok egyik legjellemzőbb része felületük definíciója. A CorelDREAM 3D sok előre gyártott felülettel rendelkezik, amelyek között a felület-böngészőben tudunk tallózni, ezeket szabadon módosíthatjuk vagy újakat hozhatunk létre. A felület-szerkesztő egy könnyen használható eszköz, a beállított tulajdonságokat azonnal bemutatja, kívánság szerint gömbön vagy sík felületen. A szabályozható paraméterek között van pl.: a szín, a fényesség, tükrözés, fénytörés, bump (nem sima felület szimulálása) és még sok egyéb. Az egyes tulajdonságok meghatározásakor alapműveleteket (összeadás, kivó-

nás) és speciális effekteket is használhatunk, például sakktablettát két szín összeadásával és a checker funkció kiválasztásával tudunk létrehozni. A felület objektumhoz való rendelése ismét csak drag-and-drop módszerrel történhet.

Elmentett objektumaink között az objektum-böngészőben válogathatunk, az egyes file-ok tartalmát ikonok jelzik, könnyítve a keresést. A betöltés nagyon egyszerű: drag-and-drop.

A kép generálásához szükség van még világitásra, használhatunk több lámpát, pontszerű fényforrást és vetített fényt egyaránt, ezek szintén szabadon paraméterezhetők (színe, iránya, csóva nyílásszöge, hogy csak a legfontosabbakat említsem).

Már talán nem is marad más, csak a kész mű létrehozása. Ezt végezhetjük több fokozatban is, egy kisméretű képet generálva, megnézhetjük, hogy minden a helyén van-e, ezután kezdhetjük a végső renderelést. A kimeneti képen nem csak az alkotó pixelek számát állíthatjuk be, hanem a felbontást is, ha csak képernyőn fogjuk használni a képet, akkor nem kell 72 dpi fölé menni, de nyomdai felhasználáshoz gondolkodhatunk akár ezres nagyságrendben is, természetesen ekkor a generálás nagyon hosszú ideig fog tartani. Az időhöz kapcsolódik még két igen kellemes szolgáltatás, az egyik megmondja, hogy az adott felbontású és méretű kép létrehozása kb. mennyi ideig tart, míg a másik egy előre beállított időtartam és felbontás alapján beállítja a velük létrehozható képméretet.

Képgenerálást nem csak az éppen szerkesztett „univerzumra” lehet kérni, hanem file-ban lévőekre is. Akár többet ki lehet választani, a megfelelő paraméterek beállítása után a program szépen sorjában kidolgozza mindegyiket. Ez akkor is hasznos, ha utána a géppel még szeretnénk más művelni, ugyanis a Windows 95 lehetővé teszi ezt, persze csak nem számítógépes feladatokra (pl. egy másik kép generálása) érvényes.

Igazából nem lehet egy ilyen írás keretében a program minden funkcióját és tulajdonságát felsorolni (fantasztikusan tud például varázsolni a felületekkel), de az elmondottak alapján talán látszik, hogy egy nagyon jól használható, nagy teljesítményű alkalmazással állunk szemben, amely hozzáértő kezekben csodákra képes. (Nagy valószínűség szerint hamarosan visszatérünk még a CorelDREAM 3D-re egy hosszabb cikk erejéig.)

Hasonló jellegű, s mégis teljesen más program a Corel MOTION 3D. Bár ez is külső cégtől származik, nem ugyanattól, mint a DREAM 3D. A nevében is benne van, mozgást visz a virtuális világba. Ez a program csak kisebb animá-

ciók, mozgó logók készítésére használható, mivel képességei meglehetősen korlátozottak. A filmen szereplő objektumokat egyszerű elemekből lehet előállítani, de célszerűbb ezeket importálni mondjuk DXF formátumban egy profi modellező programból (pl. CorelDREAM 3D). A jelenetek szerkesztése a szokásos 3+1 nézetben történik. A kamera ablak folyamatosan nyomon követi a módosításokat, s választható az általa mutatott kép minősége, ezáltal a gyorsasága is. A jelenet létrehozása során egyszerű műveletekkel élhetünk, úgy mint: mozgatás, méretek módosítása, ezek megadása könnyű, de nem mindig célszerű.

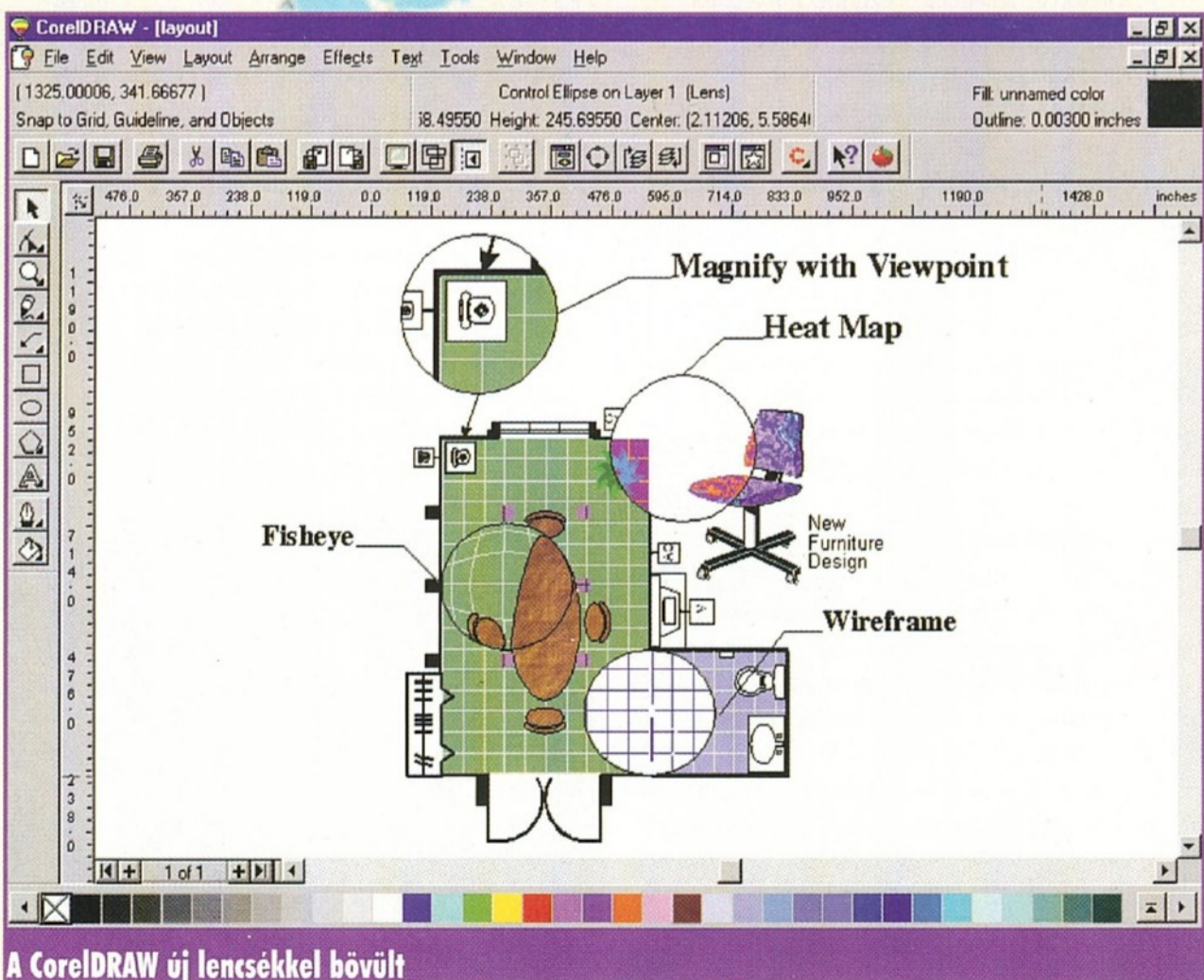
A szereplők felületét szín, fényesség, tükrözés, átlátszóság, fémesség stb. jellemzi. Viszonylag kevés előre beállított típus van, ezért ajánlatos a meglévőkből újabbakat létrehozni. A jelenetbe hozzátartozik még a háttérvilágítás, a -szín, a -kép és az égbolt definíciója. Az egyes képkockák generálása raytrace algoritmusmal történik, de pl. az egyes testek nem képesek egymásra árnyékot vetni.

Az animáció végleges formátuma lehet QuickTime, FLC, AVI, MPEG stb., vagyis az ismert és elterjedt típusok, amelyeket később könnyen kezelhetünk, beilleszthetünk pl. prezentációba.

A CorelDEPTH nagy segítség azoknak, akik gyakran használják a DRAW „kihúzás” funkcióját, ami igen látványos, s jól használható bemutatókban. Mivel nem kell betölteni a DRAW-t, gyorsabbá válik a prezentáció előkészítési fázisa. A kihúzott objektumok készítéséhez varázslók és stílusgyűjtemények állnak rendelkezésre, ennyivel még többet is nyújt a főprogramnál.

A DRAW után – vagy talán előtte? – a csomag legerőforrás-igényesebb része a a PRESENTS. Teszi ezt azért, mert a program a készített show-kat OLE kapcsolatokkal hozza létre. Az 5-ös verzióban még külön program volt a CHART, és a MOVE, a 6-ban ez már OLE kiszolgálóként beintegrált a PRESENTS-be, külön nem is futtathatók. Őszintén megmondom, nem is nagyon tudtam kipróbálni a szolgáltatásainak nagy részét, nyolc megás gépemben egyfolytában darálta a winyót a swap file kezelése. Azt azért bátran elmondhatom, hogy nagyon sok mindent tud, sok szép és meggyőző grafikont, animációt, effeket ötvöz, a végeredményt pedig – ha nincs olyan gép, amin élőben lehetne prezentálni – kockánként akár diára is le lehet világítani.

BigZoo & Giraffe



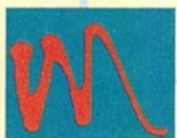
A CorelDRAW új lencsékkel bővült



3D, ANIMÁCIÓ

MÉLYVÍZ

**FELROBBANT, ELOLVASZT, DARABOKRA TÖR, LÉTREHOZ, ELTORZÍT, ÖSSZEGYÜR, SZÉTPORLASZT, HÓESÉST, ESŐT SZIMULÁL, PATTOGTAT, KÖRBEFOG-LAL, ELÉGET, SZIKRÁZTAT, RAGYOGTAT, MEGCSIL-LANT, MEGNYÚJT, ELHAJ-LÍT, KIFESZÍT, ÁTALAKÍT, ELTORZÍT, ÁTSZÍNEZ, FELGYORSÍT ...**



ki köti össze ezeket a szavakat? Ha nem a PC-X Magazin hasábjai között, nem a 3D Stúdió rovatban lennének, nehéz lenne kitárlani azt a szempontot, azt a számunkra nem elhanyagolható kapcsolatot, hogy minden egyes szóhoz tartozik a 3D Studio-ban egy segédprogram. Azt hiszem, az a néhány rutin, amit ismernek csak a jéghegy csúcsa a programhoz megvásárolható számtalan lélegzetelállító segédprogram közül.

Kezdjük az elején. Az egymást követő 3D Studio verziók megjelenésekor – a számtalan újdonság mellett – kevésbé vonták magukra a figyelmünket az egyes parancsok mélyén megbúvó vagy éppen szembeötlő hivatkozási lehetőségek. Ezek segítségével a programhoz mellékelte vagy külső fejlesztők által készített rutinokat, segédprogramokat lehet bekapcsolni vagy megfelelően beállítani. A rutinokat működésük szerint hat kategóriába lehet sorolni. A lista a 3D Stúdió 3.0 verziója megjelenésekor vált teljessé:

- .IXP IMAGE-PROCESSING EXTERNAL PROCESS
- .PXP PROCEDURAL MODELING EXTERNAL PROCESS
- .AXP ANIMATED STAND-IN EXTERNAL PROCESS
- .SXP SOLID PATTERN EXTERNAL PROCESS
- .KXP KEYFRAMER EXTERNAL PROCESS
- .BXP BITMAP EXTERNAL PROCESS

A programhoz írt számtalan rutin leírására a rovat keretein belül nincs lehetőség, de az egyes típusok használatát és a programhoz mellékelte rutinok egy részét áttekinthetjük. Még egy megjegyzés a segédprogramokról: úgy érzem, a felhasználónak rengeteg idejét és erőforrását felemésztheti az újabbnál újabb fejlesztések megismerése és tanulmányozása, de a sok fáradást elfeledtetni a munkánk végeredményén észrevehető minőségfejlesztés. Állíthatom, hogy bizonyos problémák megoldásának a közelébe sem érünk a megfelelő rutin segítségével nélkül.

#### .IXP Image-processing eXternal Process

Az IXP rutinok segítségével a kiszámításkor létrejövő képen hajthatunk végre 2 dimenziós effektusokat. Fontos kihangsúlyozni, hogy a modell itt csak, mint kiszámított kép van jelen, és a lehetőségeket egy kicsit leegyszerűsítve fotószerkesztő programok filter rutinjaihoz hasonlíthatom. A lényeges különbség a két funkció között, hogy a 3D Stúdióban animációkon keresztül objektumok felületének meghatározott részeihez igazíthatjuk az effektus hatását. Az IXP rutinokat egy példán keresztül sokkal egyszerűbb megérteni. 1. Mozgatunk a képen egy zseblámpát. 2. A lámpaizzó fejéhez hozzárendelünk pl. egy lehetőleg a modellen máshol meg nem jelenő színt. 3. A kiszámított képeken a kiválasztott szín megjelené-

# 3D Studio

si helyein bekapcsoljuk a csillogás effektust. Az IXP rutinokat a Keyframerben a VideoPost párbeszédablakban kapcsolhatjuk be. A VideoPost párbeszédablakban a vízszintes megjelenő [Kf Scene] sorokat az Edit gomb segítségével szerkeszthetjük. A megjelenő párbeszédablakban a Process sorban hivatkozhatunk az IXP rutinokra. Egy példa IXP rutin: STARS.IXP-vel a kamera mozgásához igazított csillagképet generálhatunk, amit animációk háttéréként használhatunk fel. A segédprogram érdekessége, hogy a csillagkép adatbázist (Star Database) is be lehet állítani (sajnos csak egy példa file van: EARTH.STB).

#### .PXP Procedural modeling eXternal Process

A PXP rutinok közvetlenül a 3D Szerkesztőben változtatják meg az objektumokat vagy generálnak teljesen új objektumot. A PXP rutinokat a Program menüből a PXP Loader paranccsal vagy közvetlen menüpont létrehozásával indíthatjuk. A Program menü felhasználói programjait a 3DS.SET konfigurációs file-ban állíthatjuk be.

Pl. USER-PROG3 = „d:\3ds4\process\ripple.pxp“, „Ripple“

A programhoz a készítő 8 PXP rutint mellékelte, a BOX.PXP rutin segítségével a modellben szereplő objektumok közül kiválasztott testre készíthetünk befoglaló dobozt. A létrejövő test pontosan akkora lesz, hogy a kiválasztott objektum éppen elférjen benne. Készíthetünk még körvonalú fogazatot – GEARS.PXP, szerkeszthetünk rácshálót – GRIDS.PXP, vagy az objektum felületét hullámformára alakíthatjuk – WAVES.PXP, RIPPLE.PXP.

A kereskedelmi forgalomban természetesen ezeknél a gép teljesítményét sokkal nagyobb mértékben kihasználó, bonyolultabb programokat lehet kapni. Lehetőség nyílik fák, bokrok, virágok vagy karácsonyfaizáló sorozatok generálására. Objektumokat olvashatunk, deformálhatunk és gyűrhetünk össze, illetve el.

#### .AXP Animated stand-in eXternal Process

Az AXP programok segítségével animációs effektusokat kapcsolhatunk be. A rutinok hatásának határait téglatestek segítségével lehet definiálni. A rutinok olyan komplex elemeket hoznak létre a kép kiszámítása során, amelyeket közvetlenül a szerkesztőben nem lehetne elkészíteni. Ilyenek például: hóesés szimulálásakor (SNOW.AXP) a számtalan hópihe, bonyolult áramlások kiszámításakor a lobogó láng elemei, tűzijátékoknál látható robbanások apró részei, darabokra hulló objektum töredékei vagy cigarettafüst áramlása. A PXP ruti-

kkal létrehozott hatások csak és kizárólag a kiszámításkor láthatók. A 3D Szerkesztőben csak a szükséges alaptestek jelennek meg.

AXP programokat a 3D Szerkesztőben a Modify/ Object/ Attributes parancs hatására megjelenő párbeszédablakban lehet bekapcsolni. A programhoz a TORNADO.AXP, TUBER.AXP és HAND.AXP programot mellékeltek.

#### .SXP Solid pattern eXternal Process

Az SXP programok az Anyagszerkesztőben objektumok mintázatának, felületének és átlátszóság térképének beállításakor hívhatók meg. A segédprogramokkal 3 dimenziós statikus vagy animált anyagterképet lehet generálni.

A WOOD.SXP, valamint a MARBLE.SXP program fa és márvány anyagok létrehozására alkalmasak. Mi olyan nagyszerű az SXP programokban? Nem emésztenek fel merevlemez kapacitást, hiszen a minták

matematikai úton jönnek létre; három dimenziósak, azaz ha a modellben elkészített fakockából kimetszek egy darabot, a metszeten is tökéletesen az oldalak mintázatát követve megjelenik a fa anyag erezete. És nem utolsósorban animált mintázatok létrehozására, például hullámzó vízfelszín generálására is lehetőség nyílik.

#### .KXP Keyframer eXternal Process

A 3D Studio 3. változatával jelent meg a beépíthető rutinok új típusa, a Keyframer eXternal Process. Mint a nevéből is látható az ilyen segédprogramok a Keyframer-

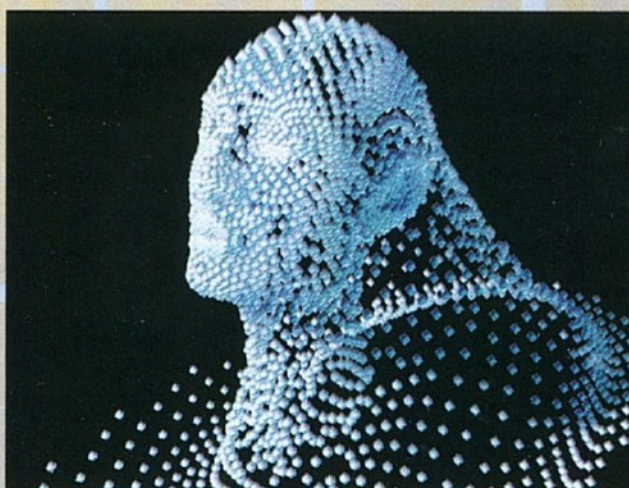
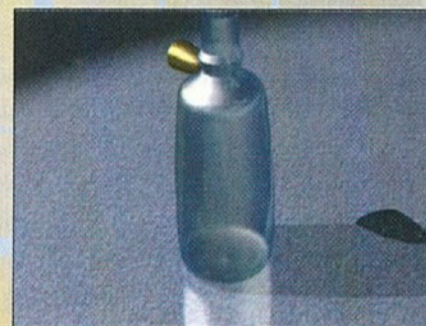
ben az animációk készítésekor nyújtanak segítséget.

A KXP rutinok alkalmasak az animációs kulcsok olvasására, írására és természetesen szerkesztésére. KXP rutinok segítségével az animátorok közelebb juthatnak a valós vil-

lág bonyolult mozgásainak létrehozásához. Például objektumok automatikus ütközésének kiszámítása, gravitációs hatások szimulálása, objektumok mozgási, forgatási sebességének (gyorsulásának) interaktív módosítása vagy objektumok mozgatása mozgás digitalizáló rendszerek segítségével. A KXP programokat a Keyframer Program menü KXP Loader paranccsal tudjuk elindítani.

#### .BXP Bitmap eXternal Process

A BXP rutinok segítségével a programban olyan bittérkép formátumokat használhatunk, amelyekre az alap kiépítés szerint nincs lehetőség. A bittérkép rutinokat felhasználhatjuk közvetlenül háttérképek kiszámítására, generálására. A programhoz egyetlen BXP rutint mellékeltek (CHK.BXP), amivel színes mintázatot számíthatunk ki a megfelelő beállítások mellett.



Kaiser Péter



# Panasonic

Business Systems



COMPFAIR 95  
A213 Stand

## KX-P1150

9 tús mátrixnyomtató



Ajánlott  
végfelhasználói ára:  
**23.628 Ft + áfa**

- *magyar karakterkészletek*
- *keskeny kocsis kivitel*
- *3,5" SETUP lemez*
- *240x216 dpi felbontás*

FORDULJON HIVATALOS  
DEALEREINKHEZ VAGY KÖZVETLENÜL  
KÉPVISELETÜNKHÖZ:

### INTEC Kft.

1138 Budapest, Váci út 168.

Telefon: 120-8363,  
270-2155, 270-2255

Fax: 129-6058

#### BUDAPEST

Axico	268-0330
DCL	156-2991
Ecobit	322-9202
EuroElectronic	322-0281
Garai	122-1688
Módusz	269-9022
Mikropo	153-0111
MixiM	217-8762
Műszertechnika	261-7072
N-SYS	173-1414
PC World	262-7730
Plantrading	149-1740
SZÜV	251-6666
Tamex	251-1160
TZ Team	271-4444

#### VIDÉK

Albacomp	Székesfehérvár	(22) 315-414
Azimes	Tatabánya	(34) 311-592
CEO	Szombathely	(94) 330-900
Computer Praxis	Miskolc	(46) 347-898
Comtech	Keszthely	(83) 314-337
Controll	Szeged	(62) 321-689
Dataprint	Nyíregyháza	(42) 407-037
Expertus	Veszprém	(88) 424-244
Flag	Szombathely	(94) 322-134
Ganzset	Kiskunhalas	(77) 423-466
HC-Byte	Nagykanizsa	(93) 314-333
HC-Fair	Kecskemét	(76) 482-186
HC-Linear	Pécs	(72) 336-130
Holo-Comp	Szolnok	(56) 425-242
Irodagép	Kaposvár	(82) 420-137
Materiálszt	Debrecen	(52) 430-467
Mechanic	Sopron	(99) 312-831
Megamicro	Székesfehérvár	(22) 327-058
Megapex	Gyöngyös	(37) 311-570
Micropa	Békéscsaba	(66) 447-634
Mod	Győr	(96) 317-967
Műszertechnika	Tatabánya	(34) 310-004
Nógrád & Szeszám	Salgótarján	(32) 310-295
Professzionál-Miskolc	Miskolc	(46) 411-476
Queen-Computer	Debrecen	(52) 414-504
Számprog	Békéscsaba	(66) 325-824
UNIO	Szekszárd	(74) 319-953
Zalaszám	Zalaegerszeg	(92) 321-947

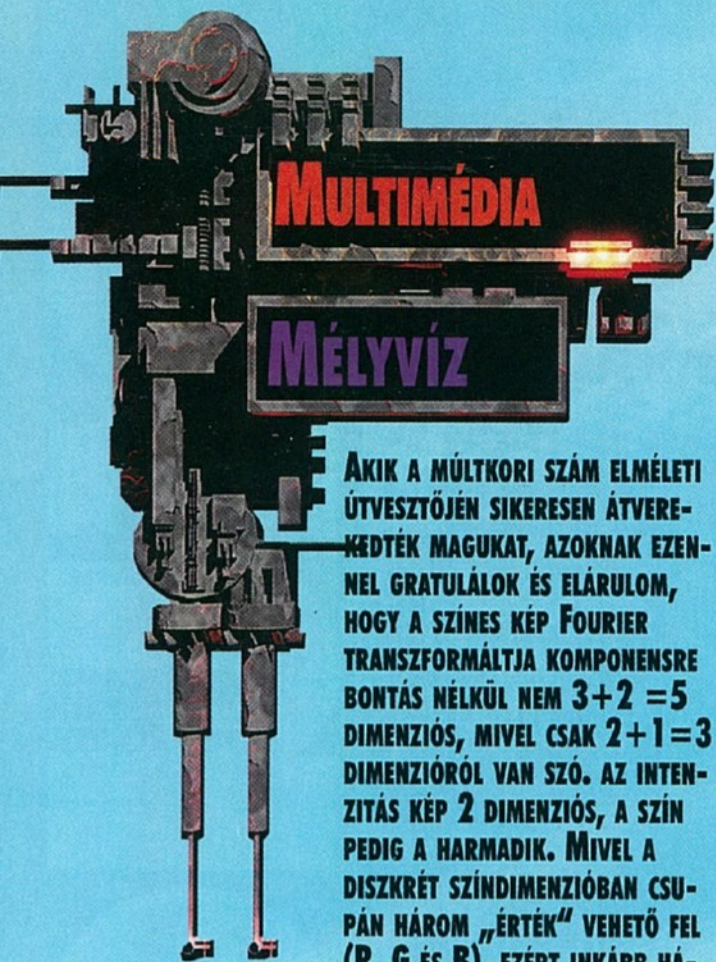
# Panasonic

Business Systems

ORSZÁGOS SZERVIZHÁLÓZAT

# panasonic





**AKIK A MÚLTKORI SZÁM ELMÉLETI ÚTVESTJÉN SIKERESEN ÁTVEREKEDTÉK MAGUKAT, AZOKNAK EZENEL GRATULÁLOK ÉS ELÁRULOM, HOGY A SZÍNES KÉP FOURIER TRANSZFORMÁLJA KOMPONENSRE BONTÁS NÉLKÜL NEM  $3+2=5$  DIMENZIÓS, MIVEL CSAK  $2+1=3$  DIMENZIÓRÓL VAN SZÓ. AZ INTENZITÁS KÉP 2 DIMENZIÓS, A SZÍN PEDIG A HARMADIK. MIVEL A DISZKRÉT SZÍNDIMENZIÓBAN CSUPÁN HÁROM „ÉRTÉK” VEHETŐ FEL (R, G ÉS B), EZÉRT INKÁBB HÁROM KÜLÖN FOURIER TRANSZFORMÁCIÓT ÉRDEMES VÉGREHAJTANI.**

Egy kicsit most már dobjuk jó messzire az elméletet és lessük meg, hogy milyen hardver tud megküzdeni a elmélet megvalósításakor fellépő jogos igényekkel. Mi is az alapfeladat? A háttértárolón lévő tömörített adatot kell „kicsomagolni” és képernyőre varázsolni. Aztán persze létezik ennek a fordítottja is, amikor a digitalizálóból érkezőt kell „becsomagolni”, de egyelőre maradjunk az előző feladatnál. Állóképek esetén nincs különösebb kitétel arra, hogy mennyi idő alatt kell ezt elvégezni, viszont mozgóképeknel annál inkább! Tudniillik másodpercenként akár 25-30-szor is. Megjegyzem, hogy interframe kódolók esetén (pl. MPEG) nincs mód arra, hogy időhiányra hivatkozva átgorjunk egy-egy képet, mivel azok egymásra épülnek. (Akkor már egy helyett kapásból nyolcat kellene ugrani – lásd előző szám –, ami enyhén szólva szörnyen néz ki.)

Szóval a videolejátszónak először be kell olvasnia egy frame-et a memóriába és kitömöríteni. Ha a központi processzor ezt nem tudja (vagy nem akarja) elég gyorsan megcsinálni, akkor célhardverhez kell nyúlunk. Ezek általában egy kártyán foglalnak helyet, amit az alaplapba gyömöszölünk. Ha a busz ISA, akkor nem sok esélyünk van arra, hogy a kitömörített adatokat vissza is kapjuk. Ez egyszerűen azért van, mert míg a tömörített adatok pl. MPEG esetén csupán 1.2 Mbit/s-mal áramlanak, addig a kitömörített adatok több Mbyte/s-mal, amit az ISA busz nem visel el. Két lehetőség áll előttünk. A képeket közvetlenül, a busz megkerülésével kell eljuttatnunk a monitorhoz. Ezt tehetjük úgy, hogy a grafikus kártya memóriájába írjuk az adatokat kívülről, vagy a grafikus kártya által produkált kimenetet „elkapjuk”, és arra ültetjük a mi jelünket. Az utóbbi megoldás jellemezte a kezdeti megoldásokat, sok MPEG, MJPEG kártya működött így. Ez azért volt egyszerű, mert nem kellett a grafikus kártyákat megváltoztatni, csupán egy feature connectorral felszerelni, ami a RAMDAC előtt kivezeti a jelet a kártyáról. Ez a jel bekerült a mi kis MPEG dekóder kártyánkba, amely rákeverte a saját jelét a grafikus kártya kimenő jelére. Kellott egy YUV-RGB konverzió, mert a monitor RGB, az MPEG dekóder kimenete viszont YUV. Egyeztetni kellett még a frekvenciákat, ami az úgynevezett scan-converter feladata volt. A dekóder kártyára kellett még egy RAMDAC, hogy a végleges színek előálljanak. Ezt a megoldást overlay-nek hívjuk, mert ráfektetjük a saját jelünket a már meglévőre. Honnan tudja azonban a kártya, hogy hova kell pontosan ráfektetni a saját jelét? Erre több megoldás létezik. Az egyik, hogy egy szint használunk. Ezt a megoldást color keyingnek nevezzük. A grafika-

A jövő zenéje?

# Multimédia

ban lévő kiválasztott szín azt jelenti, hogy azon a helyen a videonak kell lennie. Az overlay kártya felismeri a szint és akkor nem a grafikát, hanem a videót kapcsolja a kimenetre. A másik megoldás a hard bit keying, amikor nem egy meghatározott szín, hanem egy bit határozza meg, hogy mi kerül a kimenetre. Ez a bit benne van a grafikában, például a 16 bites RGB utolsó bitje, amit a RAMDAC megfelelően értelmezni tud. Ennél még kifinomultabb módszer az alpha csatorna használata, mikor nem egy bit, hanem nyolc határozza meg a video átlátszóságát. Hol fér el ez a 8 bit? Sok helyen a true color szervezési okok miatt 24 helyett 32 bit, és így a fennmaradó 8 bit ígéreny kihasználható.

Visszatérve az overlay technikához, rájövünk, hogy elég megev ez a megoldás, hiszen a videon utólag semmiféle módosítást nem végezhetünk, az egyenesen a kártyából megy a monitorra. A felbontás és a színek használata is korlátozott, hiszen akármilyen jó a grafikus kártyánk, a RAMDAC az overlay kutyün van, és annak a sávszélessége számít csupán.

A másik említett módszer sokkal flexibilisebb, de bonyolultabb is. Ilyenkor a grafikus kártyát kell átalakítani, hogy alkalmas legyen két jel egyidejű befogadására. Az egyik jel a grafika, a másik a dekóderből jövő jel. Előnye, hogy a két jel megkülönböztetése a memóriában, azaz a frame bufferben már nem történik meg, azaz a grafikus processzorral mindegyféle valósidejű számítást el lehet mind a grafikán, mind a videon végezni. Ami ehhez szükséges, az egy gyors dual portos (két független bemenetű) memória és egy YUV-RGB konverter, mert a frame buffer általában RGB, az MPEG dekóder kimenete viszont még mindig YUV. Néha állítható, hogy a frame buffer RGB vagy YUV reprezentációval dolgozzon, a konverzió azonban akkor is szükséges. Ezt a megoldást inlaynek vagy osztott bufferesnek nevezik.

A legáltalánosabb és legrugalmasabb megoldáshoz akkor jutunk, ha a rendszerbuszt nem próbáljuk megkerülni. Ekkor az összes adatforgalomnak a buszon kell zajlania. Ehhez nyilván szükségünk van egy nagy sávszélességű buszra, vegyünk például egy PCI buszt. A PCI busz adatátviteli sebessége elvileg 132 MByte/s. A gyakorlatban 40-50 MByte/s már egy kitűnő eredménynek számít. A menet ilyenkor a következő. Az MPEG dekóder vagy a központi processzor beolvassa a buszról az adatokat, elvégzi a kitömörítést és visszapokolja a buszra az adatokat. Azok a grafikus kártyához vándorolnak, ami szépen megjeleníti őket. A dolog előnye, hogy kedvünk szerint „garázdálkodhatunk” az adatokkal, tehát nyugodtan feje tetejére állíthatjuk, vagy akár gömbre is feszíthetjük a videót, semmi megkötés nincsen. Az azonban mégis fontos, hogy nagyon nagy számítókapacitásra van szükségünk. Ehhez alkalmazhatjuk a központi processzort vagy egy speciális DSP kártyát, ami szintén a PCI buszra illeszkedik. A lényeg az, hogy akár a központi processzor, akár egy programozható DSP kártya, akár egy célhardver végzi a számítási feladatokat, pontosan irányítani tudjuk őket és tetszés szerintiüket fűzhetünk be a láncba vagy rendezhetünk át. Ezért avval fizetünk, hogy a buszunk teljesen le lesz terhelve, és pontosan ki kell számítani azt a határt, ahol még nincs túlterhelve.

Meg kell vizsgálnunk azt is, hogy a mostanság használatos operációs rendszerek hogyan támogatják a fenti elképzeléseket. Nyilván, ha overlay technikával dolgozunk, akkor az operációs rendszernek kevés beleszólása van a dologba, hiszen a grafikus kártya kimenetének fogalma nincs róla, hogy még mi kerül rá a jelére. Az adott operációs rendszerre írt programnak csupán a frame buffer adott területét kell adott színnel feltölteni, hogy a color keying működhessen.

Ablakozó rendszer esetén (pl. X Windows, MS Windows stb.) ki is kell pakolni az ablakot a képernyőre a keying színnel feltöltve. Ha a videót el szeretnénk tolni, akkor az ablakot kell csak mozgatnunk, nyilván a tartalma vele mozog (a keying szín). A hard bit keying elegánsabb megoldás, mert nem a színen keresztül, hanem explicite lehet a területeket definiálni. Tudniillik color key esetén előfordulhat a keying szín véletlenül is, és akkor megzavarodhat a rendszer. Ha nagyítani vagy kicsinyíteni akarjuk a képet, akkor csak a dekóder kártyát hívhatnánk segítségül, hiszen az overlay magában egy igen buta jószág.

Ha nincs hardver dekóderünk, hanem a központi processzorra és szoftverre támaszkodva próbálunk meg videót varázsolni a képernyőre, akkor más gondjaink támadnak. Az adott frame-et beolvassuk a központi memóriába, és a központi processzorral kitömörítjük. Ez a megoldás koránt sem optimális, mert a mostani PC-k döntő többsége Intel (vagy klón) alapú processzorral dolgozik, amit – mivel CISC szegény – nem lehet optimalizálni a kitömörítés feladatára. Néhány PC fejlettebb RISC processzorral is fel van már szerelve (R4400, R8800, Alpha), itt több sikerrel járhatunk. Szóval ebben az esetben a kicsomagolt kép a központi memóriában csücsül és el kell juttatnunk a grafikus kártyáig. Itt ugye a busz az egyetlen „szállítóeszköz”, tehát megint nem mindegy, hogy milyen. ISA esetén elég keserves eredményt érünk el, míg PCI esetén (a VLB szegény már igen csak kihalóban) akár jót is.

Van itt azonban még egy probléma. Ez maga a grafikus rendszer. Kezdetben – mivel viszonylag kis mennyiségű adattal, azaz alacsony framerate-tel és kis képnagysággal is megelégedett a tisztelt vásárló – a képek továbbítása a memóriából a grafikus kártya felé ugyanúgy történt, mint bármely más bitmap grafikáé. Ez például az MS Windows esetén azt jelentette, hogy rengeteg plusz feladatot elvégzett a rendszer, amit nem kellett volna. Minden grafikai objektum csak egy úgynevezett eszközkörnyezetben (device context, DC) létezhetett, amit állandóan létre kellett hozni, és a másolás a képernyőre úgy zajlott, hogy a memória DC-ből a display DC-be kellett az adatokat átpréselni pl. a BitBlt függvénnyel. Aztán rájöttek a microfiúk, hogy a koncepció ugyan gyönyörű, de a teljesítmény nem nagyon csordogál, aztán 1994-ben használni kezdték a DCI interfészt (pontosabban az Intel megalkotta és az MS elfogadta). Ez kifejezetten azt a célt szolgálta, hogy videót a központi memóriából a frame bufferbe a lehető leggyorsabban át lehessen nyomni. Ehhez új drivereket kellett írni, de a modernebb grafikus kártyákkal semmit sem kellett csinálni, mert a hardver már régen készen állt. A driver aztán eldönti, hogy van-e DCI támogatás vagy sem, és ennek megfelelően módszert választ.

Sokan nem tudják, de az MS-es és az Inteles fiúk egy kicsit lekéstek ezzel, ugyanis a DEC már 1991-ben megcsinálta UNIX alá az XVideo-t, ami ugyanazt a célt szolgálja, mint a DCI. Ha Linux-szal nyomulunk, akkor már PC-re is létezik egy pár kártya, ami ezt támogatja (pl. Matrox). Az XVideo további előnye, hogy a digitalizálást is támogatja.

Hogyan is fogunk akkor neki a háztudiónk kiépítéséhez? A következő számban erre is választ kapsz, és abszolút gyakorlati vizekre evezünk, azaz áttekintést kaptok a fontosabb, jelenleg kapható grafikus, overlay, shared buffer és videoszerkesztő kártyákról.

Dr. Doktor  
Szent@is.twi.tudelft.nl



# MULTI-ABC

**„VEGYÜNK MULTIMÉDIÁT, APÚÚ!” – HANGZIK EL A KÉRÉS. „RENDBEN FIAM, ÚGYIS IDEGESÍTETT MÁR, HOGY A SZOMSZÉDUNK A SZEX... ÖÖ, IZÉ, A SZEKRENYÉBEN TARTJA A JOBBNÁL JOBB VIDEÓ FILMEKET, KIS HELYEN, CÉDÉN, ÉS MÉG CSAK EL SE HASZNÁLÓDNÁK! JUT ESZEMBE’, MI IS KELL HOZZÁ?”**

Multimédiás kiegészítők vásárlásakor rengeteg probléma merülhet fel. A legalapvetőbbtől – mielőtt épül fel, milyen alapelemei vannak – az egészen bonyolultig – milyen SoundBlaster emulációs módot ismer – minden előkerülhet. Először is határozzuk meg, honnan indulhatott a Multimédia. Több irányból lehetséges a megközelítés. Egyik, hogy nagyon nagy adatbázist lehet tárolni CD-n, s idővel az állományok között megjelent a video és hang adattípus. Másik lehetőség, hogy a video és hang már korábban is fontos volt, de a CD-ROM hozta meg a tárolókapacitás megfelelő léptékét. Dátumhoz nehezen köthető, de talán 1984 (George Orwellnek ehhez nincs köze) a keresett év, amelyben a Creative Tech kiadta a CUBIC 99 elnevezésű beszélő számítógépet. Ez a fejlesztés mára eljutott a professzionális hangkártyákig. Az elmúlt tizenegy év alatt a fejlesztők valaha elképzelhetetlennek tűnő eszközöket és programokat produkáltak. Azt szoktuk mondani, hogy a multimédia alapeleme a hangkártya és a CD-ROM. Az utóbbi olcsóságával és aránylag nagy sebességével, tárolókapacitásával a mai világban nélkülözhetetlenné vált. Ezen kívül sok egyéb kiegészítő létezik. A **Video Blasterek** olyan kártyák, illetve külső egységek, mellyel videót nézhetünk, mozgó vagy állóképeket rögzíthetünk számítógépünkre. Sőt, ma már léteznek olyan eszközök, amelyek segítségével, videomagnó beiktatása nélkül foghatunk TV adást a monitoron, akár teletextestül. Igazi zene-szakácsművészek elengedhetetlen a **MIDI-Keyboards**. Ezzel lehetőség nyílik arra, hogy feljuttassunk dallamot, ritmust kedvenc zenészerkesztőnkbe, tökéletes zongorabillentyűzet segítségével. Eléggé viccesen hat, hogy billentyű nyomásra gitározunk, trombitálunk... Hát kérem, ez a 90-es évek vége! S ha hang, hát hadd szóljon! No igen, de hát a furfangos cégek **hibrid hangszórói** lehet, hogy csak a „legyen elképesztő hangos” elve alapján készültek, illetve a „kényeztessük el a (f)elhasználót, bár ez kissé többbe kerül” elvét használják. Ki tudja, kinek mi tetszik. Mindenesetre úgy vegyük nyakunkba a város, hogy konkrét elképzeléssel rendelkezünk! Így kisebb a félreértés esélye. Ha már minden rész tényleg működik gépünkben, akkor még mindig érdemes tuningolni. Ennek leglátványosabb célpontja a Monitor és a **VGA kártya**. Sokan nem is gondolják, mennyi buktató rejlik ezekben. Hiszen rendkívül fontos, hogy egy képet, mozgófilmet vagy akár 3D grafikát milyen felbontással, színélességgel, sebességgel láthatunk. Emellett vigyázni kell arra

is, hogy speciális eszközök esetén (például video digitalizáló) nem mindegy a VGA kártya típusa. Megemlítendő a **Virtual Reality sisak**, segítségével még jobban beleélhetjük magunkat egy programba. Külső szemlélő bukósisaknak hiheti, de belülről más a helyzet. Két kis monitor vetíti a képet közvetlenül a szemünk elé. A sisak térérzékelő lehetősé tesz, hogy fejmozgásunkat követve körbe tudjunk „ott bent” nézni. A sisak csekély, átlag fél kilós súlya hosszú távon sem zavaró. Bár kissé borsos árú termék, de az élmény amit nyújt, pótolhatatlan.

Most evezünk mélyebbre. Milyen fontos, aprónak tűnő tulajdonságokat vizsgáljunk, figyeljünk meg? A rendkívül nagy választék sajnos magával hozza a szokásos problémákat. Mindenki azt állítja, ő a legjobb, és sajnos a naiv, nem szakmabeli felhasználóval sok mindent lehet „megetetni”. Vegyük a **hangkártyák** esetét. Kellemes dolog egy Sound Blaster, de vajon ugyanilyen jó a vele kompatibilis is? Az igen elterjedt, jóformán szabvány SB-t hardveresen, illetve szoftveresen lehet (kell) emulálni. Bár a szoftveres emuláció ellen sok minden szól, hardveresből szinte alig van meggyőzően jó. Óriási hátrány tehát, ha memória rezidens (látszólag futását befejező, de a háttérben maradó) program emulálgat:

1. Ha nem fér be indításkor a memóriába, akkor az SB-nek integethetünk.
2. Ha el is indul, akkor maga a program kitakarítja a memóriából, ami szintén az SB emuláció halálát jelenti.
3. Hurrá, elindult...de, nohát! Nem pontos az emuláció, bolond hangkártyából bolond – digitális – szél fúj.
4. A klón hangkártyára rá van ugyan írva, hogy SB, SB-Pro kompatibilis, de ez még messze nem SB16 kompatibilis.

Az előbb említettek miatt leginkább az eredeti SB ajánlható egyszerű otthoni használatra. A terméksalád széles választékkal rendelkezik. A legegyszerűbb a Sound Blaster, ami jóformán csak a PC-speaker pótlására van. A legprofibb a Sound Blaster AWE32 CSP, szinte házi stúdióvá alakítja a gépet. Mi és a pénztárcánk döntse el, melyik a nyerő. Ha CD-ROM is szerepel a beszerzési listán, érdemes figyelembe venni, melyik hangkártya tartalmaz multi CD-ROM illesztőt, mert így megspórolhatunk egy slot-helyet. Rengeteg **CD-ROM** közül választhatunk. 1x, 2x, 3x, 4x, 6x-os sebességük léteznek. Játékra, filmnézésre, képnézegetésre elég a 2x-es sebesség. Ezek a felhasználások erre lettek tervezve. Adatbázisszerű felhasználáshoz javasolt a „minél gyorsabb, annál jobb” elv betartása. Vásárláskor érdemes odafigyelni, adnak-e hangkábel hozzá, amivel hozzákötethetjük a hangkártyához, s így azon digitalizálhatunk CD-ről, illetve audio-CD-t hallgathatunk rajta keresztül. Érdekes probléma notebookhoz a hangkártya, illetve külső **CD-ROM illesztés**.

1. Egy PCMCIA csatló állít elő SCSI felületet, így bármely külső SCSI interfésszel ellátott CD-ROM megfelel. Ez a megoldás megfelelő sebességet biztosít, minden igényünket kielégíti.



2. Az olcsóbb, és picit lassabb megoldás egy speciális adapter. Ez a mindenki által jól ismert párhuzamos portot alakítja szabványos IDE felületé, melyre azután bármilyen IDE szabványos CD-ROM kapcsolható. Egyetlen hátránya, hogy sebessége a kétszeres sebességű meghajtókhoz megfelelő.

A multimédiás hangforrások – bármennyire is meglepő – mind egy pontban végződnek, a hangszóróban. Sok függ a jó minőségű hangszórótól, s rengeteg buktatót rejt magában:

1. Olvassuk el, hogy a hangkártya gyártója milyen hangszórót javasol (4 vagy 8 ohmos).
2. Mivel a hangszóró általában a monitor közelébe kerül, fontos, hogy választásunk olyanra essen, amely nem teszi mágnesességével tönkre a monitort.
3. Kérdezzünk rá a hangszóró tényleges leadott teljesítményére. A gyártók hajlamosak a felvett teljesítményt hirdetni (P.M. P.O.), így láthatunk örült nagy számokat: 80 vagy 140 Watt körüli értékeket.
4. Ha lehet, hallgassuk meg ott helyben a boltban. Nem biztos, hogy a lehangosabb a legjobb. Fontos a magas és mély hangok kiemelhetősége is.
5. Lehet aktív és passzív is a hang-kibocsátó berendezés. Aktív esetén kérdezzük meg, honnan kapja a tápellátást. Hálózati adatterről, esetleg elemről?

Említést érdemelnek a **multimédia kit-ek**. Ezeket azoknak találták ki, akik kezdők a témához, mégis rendelkezni szeretnének a Multimédia alapelemeivel. Íme három megoldás-csomag a Creative skálájáról. Elsőként a kevés pénzzel rendelkezőknek, illetve a kisebb szükségletek kielégítésére a Creative SB Discovery 2x IDE Value Edition. Ez egy SB 16-Pro, egy CD-220E, egy pár LGS-150 aktív hangfal és jó pár zenei, valamint játék software keveréke. A második csomagban, a Creative SB Discovery 4x IDE-ben, szintén SB 16-Pro-t kapunk, de egy NEC272 CD olvasóval és SBS-38 aktív hangszóróval társítva, software-rel dúsítva. Végül, de nem utolsósorban az SB HOME 4x csomagban Sound Blaster 16-Pro CSP hangkártya, Panasonic CR574-B meghajtó, egy mikrofon, SBS-38 aktív hangfal és rengeteg Microsoft HOME program található.

Végül még annyit, hogy ezzel nem ér véget a TOP-lista, a profi zenéléshez ezek sem elegendők, a minőségnek talán csak pénztárcánk szab határt.

Newlocal

## Amerikai szakkönyvek legnagyobb választéka!

**Megtekinthető:  
COMPAIR'95  
201/9 stand  
Előadja:**

**SOFTWARE  
STATION**  
SOFTWARE & BOOKS  
FOR PROFESSIONALS

3D Studio Applied, with CD-ROM (Advanstar Communications)	7.200	Digital Compression of Still Images & Video (AP)	11.200
3D Studio Special Effects, w/CD-ROM (New Riders)	8.600	OS/2 Programmer's Desk Reference (McGraw-Hill)	8.360
3D Studio IPAS Plug-in Reference, w/CD-ROM (New Riders)	9.600	Fontographer:Type by Design (MIS:Press)	5.200
Inside 3D Studio Rel 4, w/CD-ROM (New Riders)	10.340	Inside Adobe Photoshop 3 for WIN & Mac, w/CD-ROM (NRP)	8.580
PC Intern, 5/E, w/CD-ROM (Abacus)	11.220	Inside Fractal Design Painter 3, w/disk (NRP)	7.200
Advanced Animation and Rendering Techniques (ADWE)	7.140	Encyclopedia of Graphics File Formats, w/CD-ROM (O'Reilly)	11.220
The C++ Programming Language, 2/E (Addison-Wesley)	5.180	Visual C++ 2:Developing Prof Apps in Win 95 & NT (PRH)	7.400
Firewalls and Internet Security (Addison-Wesley)	3.780	Photoshop Filter Finesse, w/CD-ROM (Random House)	7.800
Indispensible PC Hardware Book, 2/E (Addison-Wesley)	6.720	Ultimate Guide to Fractal Design Painter 3.1 for Mac/Win	4.800
OpenGL Ref. Man. / Progr. Guide (Addison-Wesley)	4.900 / 5.180	<b>Plug-and-Play LINUX, Fall'95-végre! 5.800/3.800</b>	
Uninterrupted Interrupts (all PC+Network, on CD); Addison-Wesley	7.420		

1111 Bp., Karinthy Frigyes út 25. T/F: 165-4475; 371-0704



# 3D ANIMÁCIÓS PÁLYÁZAT!

Igen, itt a várva várt animációs pályázat second edition, azaz a NAGY MÁSODIK PÁLYÁZAT! És most egy kicsit komolyabbra is vesszük a figurát, mert ez a pályázat részben különbözik az előzőtől – a díjak is más jellegűek, és talán másodrendűek. De ezt majd később, a részletekben. Szóval:

A PCX Magazin animációs pályázatot hirdet az ABC-FILM Kft-vel és az AQS Kft-vel közös szervezésben. A pályázat témája: Magyarországra jellemző táj, épület, építmény számítógépes animációja. A szervezők a pályaműveket csak CD-n, vagy SVHS videokazettán fogadják el. A file-formátumok CD ROM esetén a következők lehetnek: \*.FLC, \*.FLI. A pályázóktól kérjük, hogy az animációhoz mellékeljenek ahhoz megfelelő lejátszó programot. Használható képfelbontások: min.: 320x200 pont 256 szín, max.: 640x480 pont 256 szín. Az értékelést megfelelő videomagnóval, vagy az alábbi konfiguráción hajtjuk végre: 486DX2 66 Mhz, 8 MByte RAM, VLB videokártya, 540 Mbyte HDD.

Az animációkat – CD ROM hordozó esetén – hard disk-ről futtatva tekinti meg a zsűri.

A pályázatra profi és amatőr kategóriában lehet nevezni. Az animációk beérkezési határideje: 1995. december 10. A határidőig be nem érkezett pályázatok az értékelésben nem szerepelnek. A pályázatok kiértékelésének és elbírálásának határideje: 1996. január 29. Eredményhirdetés: 1996. február 1. A nyertesek műveiből a PC-X külön oldalon ízelítőt jelentet meg. A pályázatra jelentkezni kizárólag ezen jelentkezési lap kitöltésével lehet – a pályamunkával együtt olvashatóan kitöltve kérjük beküldeni. Jelentkezési lap nélküli pályamunka nem vesz részt a versenyen! Díjak:

Profi kategóriában:	1. helyezett:	17" color SVGA monitor
	2. helyezett:	1 GByte AT HDD
	3. helyezett:	VLB 2 MB videokártya
Amatőr kategóriában:	1. helyezett:	15" color SVGA monitor
	2. helyezett:	4x sebességű CD-ROM
	3. helyezett:	Gravis Ultrasound hangkártya
	különdíj 1:	Animator Studio az AutoDesk Magyarországi irodától
	különdíj 2:	3D Studio Special Effects könyv a SoftWare Stationtól

A díjazott pályaművek ezenkívül szerepelnek majd egy videokazettán és jó néhány kábeltelevíziós műsorban!

A pályaműveket szakértő zsűri bírálja el a következő szempontok alapján: művészeti érték, látvány, tartalom, technikai tudás. Beküldési cím: ABC-FILM Kft. 1143 Budapest, Gizella u. 24-26. Postai csomagként, vagy személyesen is átadható munkanapokon 9-17 óráig.

itt vágd le! itt vágd le!  
A pályamunkákat az ABC-FILM a pályázat beadási határidejéig felbontatlanul tárolja. A pályamunka felhasználójának, pályázatójának az ABC-FILM Kft. tekintendő. Pályázó a pályamunka határidőbeni benyújtásával külön nyilatkozat hiányában is szavatolja, hogy a benyújtott pályamunka nem sérti más szerzők személyi- és vagyoni jogait, erkölcsi és anyagi érdekeit és hozzájárulását adja ahhoz, hogy a pályamunka nyilvánosságra kerüljön. A pályázató, mint felhasználó külön díj fizetése nélkül a pályamunka kizárólagos felhasználására jogosult, így (nyilvánosságra hozni, másolatot készíteni, többszörözni, médiában felhasználni, CD ROM hordozón legfeljebb a PCX magazin mellékleteként (CD-X) megjelentetni, videokazettán legfeljebb 5000 példányban kereskedelmi forgalomba hozni, továbbá kereskedelmi és egyéb televíziókban bemutatni) jogosult. A műpéldány tulajdonjoga a felhasználót illeti. A felhasználó vállalja, hogy a pályázót, mint szerzőt a felhasználás során arra alkalmas módon feltünteti és megjelöli, az ismert szinten róla a tájékoztatást megadja, a felhasználás során érdekében reklámtevékenységet végez. A jelen feltételek melletti felhasználás esetére a pályázó minden vagyoni igényről lemond.

Igen! Jelentkezem a pályázatra. Tudomásul veszem a fenti feltételeket, hozzájárulok nevem és címem közléséhez pályamunkámmal kapcsolatosan.

Nevem: ..... Nevezett kategória: profi

Címem: ..... amatőr

Budapest, 1995. ....

.....  
aláírás



**CD-BYTE**  
1027 Bp. Fő u. 92  
Tel./Fax: 202-6438

Cégünk felvásárol, beszámít és értékesít minden megunt és használt CD-ROM lemezt kedvező áron.

**HARDWARE-M KFT.**

1067 Bp. Csengery u. 55.  
Tel.: 132-6841

Cégünk megvásárol minden megunt, elavult, használható és használhatatlan számítógépet, illetve alkatrészeit. Továbbá széles választékban kaphatóak üzletünkben használt számítógép alkatrészek és komplett computerek olcsón, garanciával!

Akár teljes raktárkészletek felvásárlása készpénzért!  
**HASZNÁLJON KEMÉNYEBB HARDVERT!**

**BitMEX BBS.**

**Tel.: 267-9918**

Éjjel-nappal működő hálózat, amely több gigabyte terjedelmű programot foglal magába. Tartalma havonta változik, érdemes hívni.

**KERESSEN, HOGY KERESSEN!**

A magyar multimédia kultúra népszerűsítése érdekében cégünk felvállalja a hazai fejlesztésű CD-k szponzorálását, kiadását és terjesztését. Elképzeléseit segítünk kivitelezni.

**COMPFAIR '95**  
A-210/4 és A-107



**AUTOMEX CD CENTER**  
1077 Bp. Wesselényi u. 21.  
Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546

**ASTORIA ÜZLETHÁZ**  
1072 Bp. Rákóczi út 4-6.  
Tel.: 267-9461, Fax: 267-9463

**AUTOMEX PÉCS**  
7623 Pécs, Szabadság u. 19.  
Tel.: (72) 329-973

**Postai utánvétel**  
1410 Bp. Pf. 185.

E-MAIL: automex@mail.datanet.hu

**MINDEN ÁRON VERSENYBEN!**

**Ha egy CD-t máshol kedvezőbb áron kínálnak, mondd el, és mi még olcsóbban adjuk majd oda.**

Friss információk a TXT 682. oldalán.  
VISZONTELEADÓKNAK BIZOMÁNYOSI KONSTRUKCIÓ!

**COMPFAIR '95**  
A-210/4 és A-107

**FAXinform**  
267-9916

Megkezdte működését a **FaxInform** számítógépes adatbázis.

Az adatbázisból, a fax készüléke nyomógombjaival lekért információt, a rendszer elküldi Önnek. Az otthonról is bővíthető adatbázis korlátozás nélkül, ingyen használható éjjel-nappal. Több száz ismertetővel, árlistával, akcióval... várja Önt a FaxInform: 267-9916. Most Ön is elhelyezheti ingyenesen hirdetését. Érdeklődjön a 268-0885/16-on.

**Klubtagsági rendszer**

Már több mint 2000 klubtagunk élvezi az AUTOMEX klubtagság előnyeit. Ön is lehet klubtagunk, ami számos kedvezménnyel jár. A CD-ROM lemezek áraiból 20% kedvezmény adunk. Megunt CD-ROM lemezeit visszavásároljuk, kedvező áron beszámítjuk.

Faxinform rendszerünkön ingyen hirdethetnek, BBS rendszerünkön számos kedvezményt kapnak. Megjelenő újdonságokról folytonos tájékoztatás...

**ZipDrive**

A legújabb, a legkisebb és leghordozhatóbb drive. Tömege mindössze 600g, installálása rendkívül egyszerű.

100MB-os maximális tárolókapacitás, 29ms elérési idő, 20MB/perc adatátvitel, zajmentes technológia, jellemzi.

Ára: 44.900 Ft+Áfa  
Lemezár: 3.600 Ft+Áfa



**ÚJ SZÍNEK A PALETTÁN!**

Cégünk a Microsoft, NOVELL, Borland, Corel, Symantec, BTRIEVE, GUPTA felhasználói szoftverek TELJES választékával is várja Önt természetesen a tőlünk megszokott szenzációs árakon! Megtekinthetők az Astoria Üzletházban levő bemutató termünkben.

**FATAR**

**MASTERKEYBOARD** -ok az AUTOMEX KFT-től  
Kínálatunkban a legegyszerűbb 4 oktávós dinamikus billentyűtől, a profiknak szánt 7 oktávós kalapácsmechanikás, aftertouch-os programozható billentyűig minden változat megtalálható!

Studio 49	28.625,-
CMK 49B	31.125,-
Studio 490 Plus	36.125,-
Studio 610	46.125,-
Studio 610 Plus	58.625,-
Studio 900 cabinet	175.000,-
Studio 1100 cabinet	248.750,-
Studio 900 flight case	208.750,-
Studio 1100 flight case	311.250,-
Studio 2001 flight case	468.750,-
Studio 2001 cabinet	418.750,-

**Kiegészítők**

MP1 orgona pedál	43.625,-
WFP 1/10 szimpla pedál	3.750,-
WFP 2/15 dupla piano pedál	6.250,-
WFP 3/10 tripla piano pedál	8.750,-
VP 26 volume pedál	6.250,-
PS100 oktáv váltó	2.500,-

Windows 95 és a hozzátartozó programcsomagok (Office 95, CorelDraw 6.0) megtekinthetők és megvásárolhatóak üzleteinkben.

**MICROSOFT WINDOWS 95**



**Kodak PCD 960**  
**Hordozható PhotoCD**  
**lejátszó**  
**43.000,- Ft+Áfa**

**MULTIMÉDIA HARDWARE**

Aktív hangfal 80W	7992,-
Aktív hangfal 5W	2392,-
CD tartó 12 db-os	1000,-
CD tartó 32 db-os	1760,-
Pioneer 4x speed CD-ROM	24.900,-
SONY76E 4x speed CD-ROM	26.900,-

Viszonteladók részére bizományosi konstrukció!  
Kedvező feltételek, nagy lehetőségek!

Corel Photo CD-k nagy választékban 1990,-Ft -tól 2990,-Ft -ig kaphatók!

**NÁLUNK MÁR KAPHATÓ!!!**



**Phantasmagoria**

Hét CD lemezen a legfélelmetesebb és leglátványosabb játékprogram, amely színvonalas grafikával és fejtető feladványokkal kápráztatja el a játékosokat. Ennek a játéknak a demóját megtalálhatjátok a CD-ROMtár harmadik részén. A CD-ROMtár III. száma ismét tartalmazza számos program játszható demóját, egy teljes amgyar nyelvű CD-ROM katalógust és ezer más meglepetést, változatlanul br. 499-ért.

**COMPFAIR '95**

Október 10.-14.

A pavilon 210/4-es és 107-es standokon

Szenzációs árakkal, EXTRA kedvezményekkel várjuk minden kedves vásárlónkat. Jöjjön el Ön is! Több ezer forintot takaríthat meg, ha most nálunk vásárol.

**MEDIA VISION**

A legújabb generációs multi CD-s hangkártya.

Jellemzők:

- SRS 3D hangképzés
- 4-48kHz -ig digitalizálás
- hangfelismerés
- 100% -ig Sound Blaster kompatibilis
- MPU-401 MIDI kompatibilis
- Sony, Panasonic, Mitsumi CD-ROM interface
- rengeteg hasznos szoftver

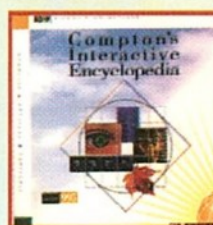
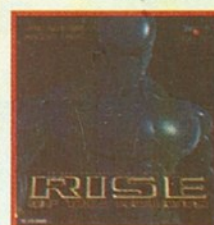
Mindez a legkedvezőbb áron: 9.990,-Ft

**MEDIA VISION SOUND**



**RENDKIVÜLI CD AKCIÓ!**

Kód	Cím	Lista ár	Akciós ár
GAM594	MYST	6632,-	3992,-
CDP153	Super 10 PAK	7192,-	4392,-
GAM176	Dracula Unleashed	5432,-	3192,-
GAM777	Rise of the Robot	4712,-	2792,-
GAM165	Discoveries of the Deep	3112,-	1912,-
LEX579	Compton's Encyclopedia	3112,-	1990,-
GAM324	Return to Zork	3992,-	2792,-







„Igazából nekem egy olyan hordozható számítógép kellene, amelyiknek teljes méretű billentyűzete van.”



„...persze akkora képernyővel, hogy ne essen ki a szemem...”



„Ez mind szép, de ne legyen olyan nehéz, mint az ólom...”



Mindez együtt:



a ThinkPad® 701C.

Csak kevés olyan számítógép van a világon, amely mindenkinek egyformán a maximumot nyújtja. És ha mégis van egy ilyen notebook...

**Az új IBM ThinkPad 701C.**

Ötletesen szétnyíló TrackWrite billentyűzetével, 10,4"-os színes képernyőjével ez a notebook

- TrackWrite szétnyíló billentyűzet
- 10,4" aktív színes TFT képernyő
- 486DX4 / 75MHz processzor
- 360/540/720 MB háttérkapacitás

- infravörös adatátvitel
- SoundBlaster támogatás
- beépített mikrofon és hangszóró

- 2,2 kg (akkuval együtt)



fantasztikus erőt és teljesítményt nyújt. És mindössze 2,2 kg-os tömegével bárhová magaddal viheted.

Maga a megtestesült ellentmondás!! Kicsi, amikor viszed, nagy, amikor dolgozol rajta. A ThinkPad 701C újabb bizonyítéka annak, hogy igenis van különbség.

További felvilágosítás: IBM Magyarország, a 165-4422 telefonszámon.

